



LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

FILOSOFIS, PSIKOLOGIS, SOSIAL, & TEKNOLOGI



TUGAS INDIVIDU

- Tugas 1, *worksheet* tersedia di Google Drive (<http://bit.ly/kpti-2018>) folder: TUGAS.
- *Worksheet* dicetak dan jawaban ditulis tangan (tinta hitam).
- Dikumpulkan maksimal hari Kamis, 21 Februari 2018, jam 13.00 WIB, di H1.4 (ditaruh di rak).
- Tugas yang tidak memenuhi ketentuan ini dianggap tidak mengerjakan Tugas 1.



KONTEN

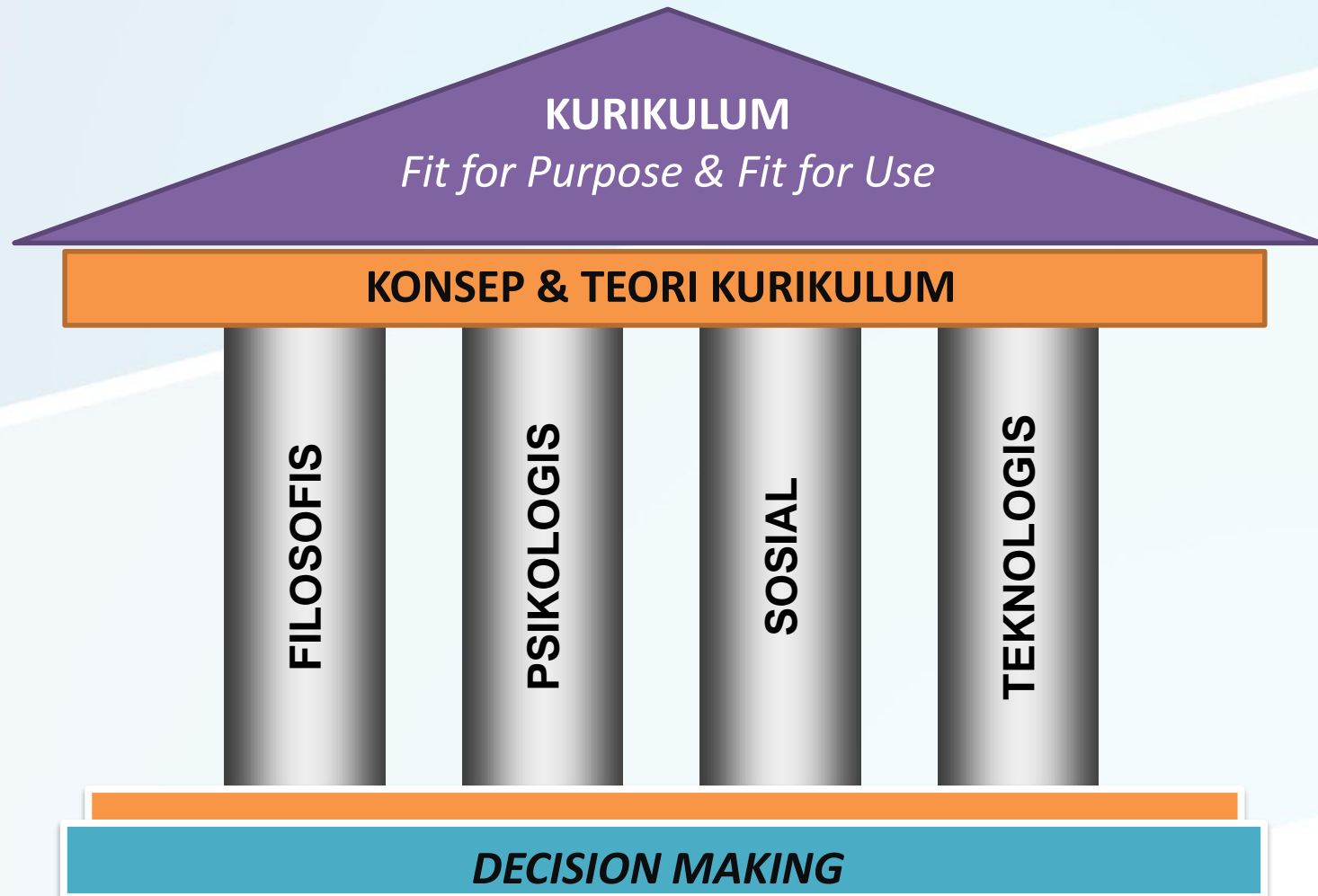
1. Landasan Filosofis
2. Landasan Psikologis
3. Landasan Sosial
4. Landasan Teknologis



Curriculum creator/ builder perlu memahami beberapa landasan agar bisa membuat keputusan (*decision making*) terkait kurikulum apa yang akan dibuat.



Empat Pilar Kurikulum



A close-up, angled view of a computer keyboard. The focus is on a blue key with a white mouse cursor icon and the text 'social networks' in white. To its right is a white key with a grey upward-pointing arrow. The background shows other keys in green and white.

social networks

LANDASAN FILOSOFIS



MENGAPA MANUSIA MEMBUTUHKAN PENDIDIKAN?



Alur Berpikir Filosofis

1. Manusia hidup → perlu bertahan hidup.
2. Manusia perlu menggunakan atau menghasilkan sesuatu (teknologi) untuk bertahan hidup.
3. Manusia perlu belajar untuk memanfaatkan/ menghasilkan sesuatu (teknologi).
4. Manusia mendapatkan pengalaman belajar dari pengalaman inderawi → menguasai/menghasilkan teknologi baru.
5. Pengalaman inderawi didapatkan melalui cara, teknik, atau metode melalui skema pendidikan.
6. Tokoh: John Dewey → *reflective thinking* → *learning by experience* → *life experience*.
7. Manusia perlu pendidikan untuk menguasai atau menghasilkan teknologi baru sehingga bisa bertahan hidup.



LANDASAN PSIKOLOGIS



MENGAPA MANUSIA PERLU MENGALAMI PROSES BELAJAR?



Alur Berpikir Psikologis

1. Manusia perlu pendidikan untuk menguasai atau menghasilkan teknologi baru.
2. Ada proses belajar di dalam pendidikan
3. Manusia unik → perkembangan fisik dan non-fisik.
4. Manusia punya cara, teknik, atau metode belajar yang berbeda-beda → menghasilkan teknologi yang bervariasi.
5. Konsep: manusia membawa potensi tertentu; manusia tidak membawa potensi apa-apa; manusia bisa memperbarui pengetahuan (*insight*).
6. Tokoh: Robert J. Havighurst dan Jean Piaget → kemampuan belajar pada manusia linier dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa.
7. Manusia perlu pendidikan untuk mengalami proses belajar sesuai dengan ciri khasnya agar bisa menguasai atau menghasilkan teknologi tertentu.



social networks

LANDASAN SOSIAL



**MENGAPA MANUSIA PERLU MENYESUAIKAN DIRI DENGAN
TREND MASYARAKAT?**



Alur Berpikir Sosial

1. Manusia makhluk sosial → perlu berkelompok dengan manusia lain.
2. Manusia mengikuti kebutuhan yang berlaku di kelompok/ masyarakat.
3. Manusia butuh pekerjaan dan penghasilan untuk bertahan hidup.
4. Pekerjaan adalah representasi kebutuhan/ teknologi yang berlaku di masyarakat.
5. Masyarakat bersifat dinamis → ada perubahan di beberapa aspek, seperti budaya, politik, ekonomi, dan nilai → *technology trend/ life style* → spesifikasi pekerjaan di dunia kerja.
6. Manusia perlu mengikuti *technology trend* masyarakat agar diterima masyarakat dan mendapat kerja.
7. Manusia perlu pendidikan untuk belajar terkait cara menggunakan atau menghasilkan teknologi yang dibutuhkan oleh masyarakat dan dunia kerja.



social networks

LANDASAN TEKNOLOGI



MENGAPA MANUSIA PERLU MEMANFAATKAN TEKNOLOGI?

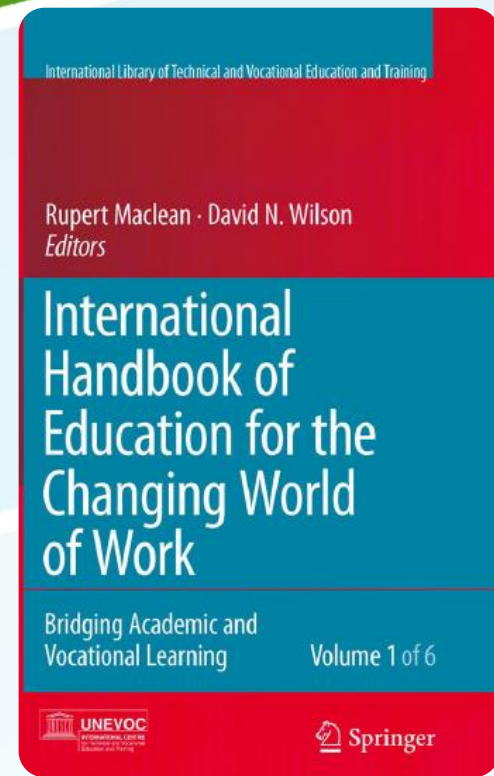


Alur Berpikir Teknologis

1. Manusia perlu pendidikan, belajar, dan bersosial untuk bertahan hidup dan mendapatkan penghasilan.
2. Manusia memerlukan media atau alat berupa teknologi untuk menyederhanakan/ memudahkan cara hidup.
3. Manusia menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan objek di luar/ di dalam dirinya → manusia butuh teknologi selama hidupnya.
4. Teknologi adalah bagian yang ***tak terpisahkan*** dari manusia.
5. Proses belajar dari manusia → bertujuan untuk menguasai keterampilan tertentu terkait pemanfaatan teknologi.
6. Proses belajar dari manusia → menghasilkan teknologi yang bervariasi.
7. *Trend* teknologi dan *trend* masyarakat saling mempengaruhi satu sama lain.
8. Manusia perlu menguasai dan menghasilkan teknologi baru yang bervariasi untuk bertahan hidup.



Curriculum creator/ builder perlu memahami landasan filosofis, psikologis, sosial, dan teknologis untuk menghasilkan kurikulum yang *fit for purpose* dan *fit for use*.



DACUM CHART FOR TVET TEACHER

Zhao, Z. & Lu, L. 2009. TVET Teachers and The Professionalization in China: A Problem Analysis. Dalam Maclean, R. & Wilson, D. (eds.). *International Handbook of Education for The Changing World of Work: Bridging Academic and Vocational Learning*. Canada: Springer.



PROSES DACUM: UNTUK GURU TEKNIK/ KEJURUAN



Pengembangan
Kurikulum

Desain
Pembelajaran

Implementasi
Pembelajaran

Pengelolaan



CURRICULUM DEVELOPMENT & TEACHING DESIGN

Curriculum Development

- Analisis pasar kerja
- Analisis proses/kegiatan suatu pekerjaan
- Analisis isi pembelajaran
- Menyusun buku teks
- Percobaan pembelajaran (implementasi kurikulum)
- Evaluasi kurikulum

Teaching Design

- Memahami karakteristik siswa
- Menganalisis konteks pembelajaran
- Menyusun tujuan pembelajaran
- Menyusun cara penyampaian pembelajaran
- Menyusun media pembelajaran
- Mendesain dan memilih fasilitas pembelajaran



IMPLEMENTATION OF TEACHING & MANAGEMENT

Implementation of Teaching

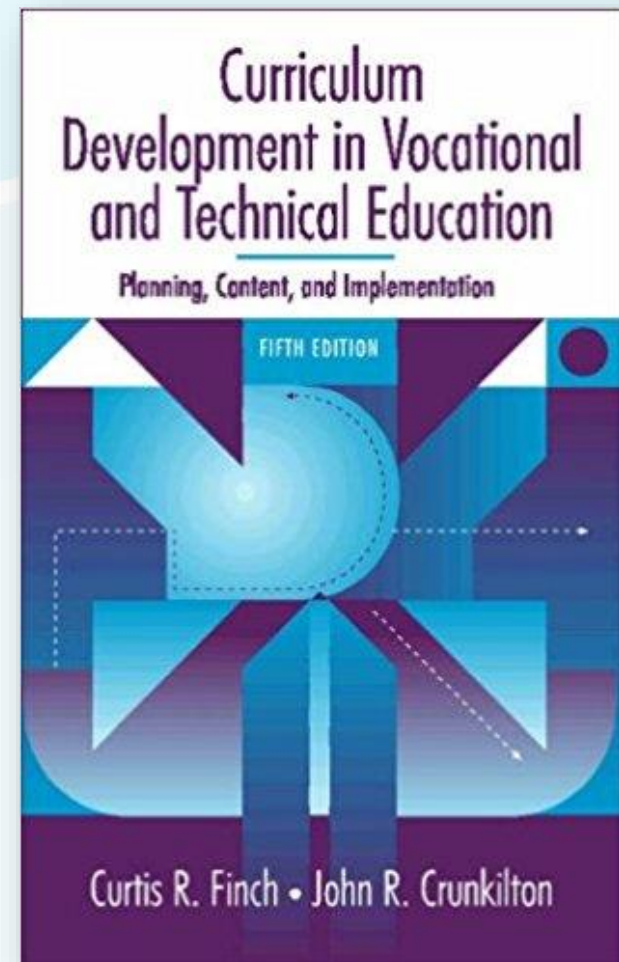
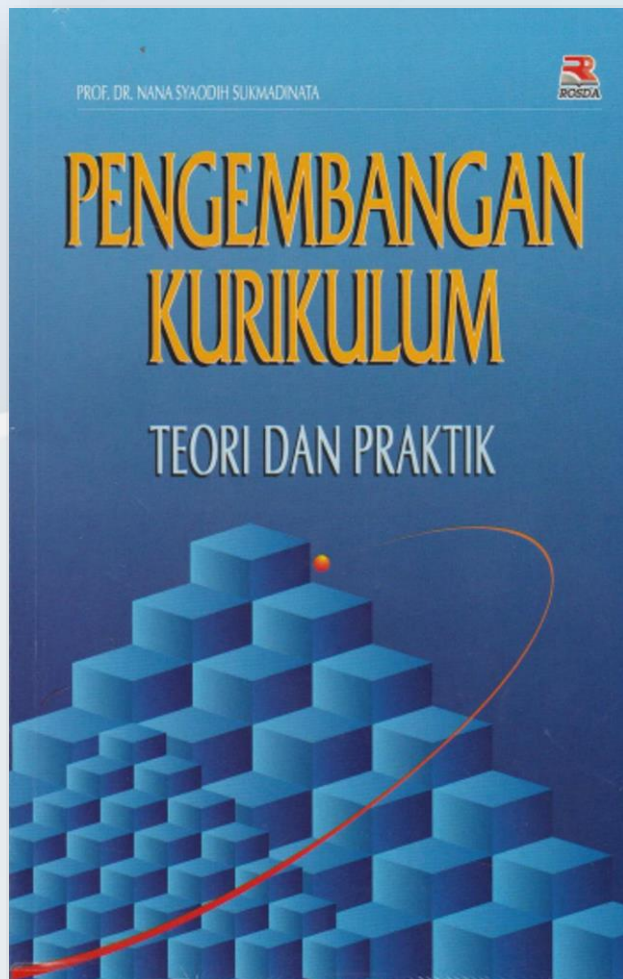
- Implementasi di lingkup kelas
- Implementasi di lingkup sekolah
- Implementasi pembelajaran yang berkelanjutan (tidak terputus)
- Implementasi di lingkup perusahaan

Management

- Perencanaan pengembangan sekolah
- Pengelolaan berkas administrative pembelajaran
- Pengelolaan siswa
- Pengelolaan mata pelajaran dan fasilitas
- Pengelolaan laboratorium atau bengkel

social networks

REFERENSI





TUGAS KELOMPOK: TAHAP 0%

- Tentukan profil pekerjaan (profesi) apa yang akan dijadikan sebagai acuan pembuatan kurikulum.
- Pilihan profil pekerjaan (profesi):
 1. Web Programmer
 2. Database Programmer
 3. Client Server Programmer
 4. Mobile Programmer
 5. Teknisi Jaringan Komputer
 6. Administrator Jaringan Komputer
 7. Perancang Arsitektur Jaringan Komputer
 8. Digital Artist
- Deskripsikan seperti apa gambaran pekerjaan yang dilakukan oleh profesi tersebut di tempat kerja.

A close-up photograph of a computer keyboard is positioned in the top-left corner of the slide. The focus is on a blue key with a white mouse cursor icon and the text 'social networks' in white. To its right is a white key with a grey upward-pointing arrow. The background of the slide is a light blue gradient with a white diagonal line running from the bottom-left towards the top-right.

TUGAS KELOMPOK: TAHAP 25%

- Setiap kelompok sudah menentukan profesi yang akan dijadikan sebagai bahan pengembangan kurikulum.
- Beri nama kurikulum yang akan dikembangkan.
Contoh: Kurikulum Pemrograman Berbasis Cloud.
- Jelaskan mengapa perlu dibuat kurikulum tersebut, berdasarkan **landasan filosofis, psikologis, social, dan teknologi**.

A close-up photograph of a computer keyboard. The focus is on a blue key with a white mouse cursor icon and the text 'social networks' in white. To its right is a white key with a grey upward-pointing arrow. The background is a light blue gradient.

TUGAS KELOMPOK: TAHAP 50%

- Tentukan Kegiatan Utama yang harus dilakukan oleh profesi yang dipilih.
- Tentukan Pengetahuan Dasar dan Keterampilan Dasar yang harus dikuasai oleh profesi yang dipilih.
- Minimal 7 Kegiatan Utama, 7 Pengetahuan Dasar, dan 7 Keterampilan Dasar.



TUGAS KELOMPOK: TAHAP 50%

Contoh: Profesi Cloud Programming

– Kegiatan Utama:

1. Menerapkan pemecahan permasalahan menjadi subrutin
2. Mengimplementasikan pemrograman terstruktur
3. Mengimplementasikan pemrograman berorientasi objek
4. Menggunakan library atau komponen pre-existing
5. Mengimplementasikan algoritma pemrograman
6. Melakukan debugging
7. Melakukan Adaptasi untuk Deployment di Environment Cloud
8. Mengembangkan Perangkat Lunak Sesuai dengan Deployment Environment
9. Memetakan Kebutuhan Aplikasi dari User ke Solusi Cloud

– Pengetahuan Dasar:

1. Konsep Cloud computing
2. Konsep Database
3. Konsep Pemrograman Terstruktur
4. Konsep Pemrograman OOP
5. Konsep Testing Software
6. Konsep Pemrograman basis data (SQL)
7. Konsep Sistem Operasi

– Keterampilan Dasar:

1. Melakukan instalasi dan konfigurasi software sistem operasi
2. Melakukan instalasi, konfigurasi dan menggunakan software alat bantu pengembangan program
3. Melakukan instalasi, konfigurasi dan menggunakan software alat bantu pendukung cloud
4. Melakukan instalasi, konfigurasi dan menggunakan software alat bantu pengembangan aplikasi cloud
5. Melakukan instalasi, konfigurasi dan menggunakan software alat bantu pemantauan kesalahan (bug)
6. Membaca dokumen spesifikasi teknis
7. Melaksanakan pengujian unit program