



Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum

Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

Suttrisno*¹, Nurul Mahruzah Yulia*²

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia
suttrisno@unugiri.ac.id¹, nurulmahruzah@unugiri.ac.id²

Abstract

One of them is to give flexibility and freedom to teachers to design learning that is fun and meaningful. Where the teacher must be able to design, implement and evaluate the learning program independently. The ability to design or design learning is one of the keys to the success of learning goals. In schools, teachers have a role as well as a determining factor in the success of the achievement of learning objectives and to achieve the success of these learning objectives, it takes a good learning design again appropriate. That's why teachers must have the ability to design learning. The objectives of this study include 1) Understanding the concept of Learning design 2) explaining the competence of teachers in designing good learning. The method used in writing this journal is a literature study in which research data obtained from several literary theories are processed and analyzed and then described, so that the results obtained that at the initial stage, teachers must first understand the 5 main components in learning design, as for the five components include learning objectives (general and specific), understanding the learner/student, analyzing Learning, Mastering learning strategies and finally conducting learning evaluation/assessment. The five components can be owned by the teacher if the teacher can develop at least four items of ability contained in the teacher's pedagogical competence related to mastery of curriculum management, student management, academic activity management, and administrative management. All components of the ability must contain the purpose of the free learning curriculum that is realized in the Pancasila student profile strengthening project.

Keywords: Teacher Competence, Learning Design, Freedom of Learning

Abstrak

Konsep kurikulum merdeka salah satunya adalah memberi keleluasaan sekaligus kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Dimana guru harus mampu merancang, melaksanakan serta mengevaluasi program pembelajarannya secara mandiri. Kemampuan merancang atau mendesain pembelajaran inilah yang menjadi salah satu kunci keberhasilan tujuan pembelajaran. Di sekolah, Guru mempunyai peran sekaligus menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dan untuk meraih

keberhasilan tujuan pembelajaran tersebut, dibutuhkan lah design pembelajaran yang baik lagi tepat. Karena itulah Guru wajib mempunyai kemampuan untuk mendesign pembelajaran. Adapun tujuan dari kajian ini antara lain 1) Memahami konsep design pembelajaran 2) menjelaskan kompetensi guru dalam mendesign pembelajaran yang baik. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi kepustakaan di mana data penelitian yang diperoleh dari beberapa teori-teori literature yang diolah dan dianalisis kemudian dideskripsikan, sehingga diperoleh hasil bahwa pada tahap awal, guru harus memahami terlebih dahulu terkait 5 komponen utama dalam design pembelajaran, adapun lima komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran (umum dan khusus), memahami pembelajar/siswa, menganalisis pembelajaran, menguasai strategi pembelajaran dan terakhir melakukan evaluasi/penilaian belajar. Lima komponen tersebut dapat dimiliki guru jika guru dapat mengembangkan minimal empat item kemampuan yang termuat dalam kompetensi pedagogik guru yakni terkait penguasaan manajemen kurikulum, manajemen peserta didik, manajemen kegiatan akademik, dan manajemen administratif. Semua komponen kemampuan tersebut harus memuat tujuan dari kurikulum merdeka belajar yang terwujud dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Kata kunci: Kompetensi Guru, Design Pembelajaran, Merdeka Belajar

PENDAHULUAN

Merdeka belajar merupakan pemberian kebebasan kepada siswa untuk merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta pembebasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang mendidik sekaligus menyenangkan. Program ini sedang hangat dan digalakkan oleh kementerian melalui sekolah-sekolah uji coba dan juga guru-guru penggerak. Bahkan dari semua jenjang pendidikan baik sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pokok utama dalam pembelajaran ini adalah suasana proses pembelajaran yang bahagia. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan tentu dapat berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa (Wahyuni & Naim, 2019, p. 57). Dengan suasana belajar yang menarik dan proses pembelajaran yang bermakna, maka pembelajaran juga akan lebih berkualitas (Ismail, 2010).

Merdeka belajar sejalan dengan konsep pembelajaran yang lebih dahulu kita kenal dengan istilah *learning is fun*. Pembelajaran yang menyenangkan, tentu bukan hanya berfokus pada kesenangan saja. Namun lebih pada pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan (Lyngstad et al., 2020, p. 8). Proses pembelajaran lebih cair, yang tentu berimplikasi pada keaktifan siswa baik secara fisik maupun mental sehingga pembelajaran bermakna mampu dicapai. Semua itu tentu akan tercapai atas dasar andil besar daro sosok guru.

Guru merupakan aktor utama dalam pembelajaran, tugasnya mendidik, membimbing, melatih dan mengembangkan kurikulum (Sopian, 2016, p. 88). Ini dilaksanakan demi terciptanya kondisi belajar yang kondusif dalam artian suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa nyaman dan aman,

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir aktif, kritis, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi kemampuan peserta didiknya (Rusman, 2010, p. 10), tentu haruslah mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang minimal mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Terselenggarakannya proses pembelajaran yang ideal, tentu dibutuhkan perancangan yang matang. Penyusunan rencana ini dilakukan untuk mempersiapkan apa yang harus dilakukan dan proses belajar yang bagaimana yang harus berjalan di kelas. Agar rancangan rencana ini tersusun dengan tepat, seorang pendidik/guru memerlukan kemampuan dan bekal keilmuan terkait desain pembelajaran yang sesuai (Nasution, 2017, p. 186).

Untuk mengetahui ketercapaian tugas guru sekaligus program pendidikan tersebut, dibutuhkanlah kompetensi guru yang baik. Perencanaan pengajaran dalam rangka membantu menyiapkan substansi-substansi pemecahan masalah dalam menutupi kebutuhan pendidikan yang nyata dan masuk akal namun tetap berpegang teguh kepada tujuan-tujuan yang telah dirumuskan secara transparan dan terperinci. Suatu pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Pane & Darwis Dasopang, 2017, p. 333). Dan untuk mencapai suatu tujuan tersebut ditempuh dengan berbagai upaya yang telah dirancang dengan matang dan dilaksanakan melalui suatu kegiatan pembelajaran (UNESCO, 2017, p. 7). Untuk melihat apakah rancangan, pelaksanaan dan hasil tersebut sudah sesuai tujuan atau belum, maka disituasi inilah kita membutuhkan apa yang biasa kita sebut dengan evaluasi (Riadi, 2017, p. 2).

Guba dan Lincoln mendefinisikan design pembelajaran sebagai pengembangan pendidikan lebih lanjut yang sistematis, terutama menggunakan teori belajar untuk menjamin kualitas pembelajaran (Sagala, 2018, p. 136). Dalam setiap pembelajaran, pendidik perlu melihat seberapa baik desain, proses, dan hasil pembelajaran yang dilakukan. Penting untuk mengetahui hasil ini. Hal tersebut dapat menjadi salah satu tolak ukur untuk melihat bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik dapat meningkatkan potensi yang dimiliki siswa.

Sebuah desain pembelajaran yang baik dapat memastikan bahwa kualitas pendidikan di masa depan akan meningkat. Proses perancangan desain pembelajaran, juga bukan lah hal yang main-main, ia didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan. Proses desain pembelajaran yang tepat tentu akan berpengaruh signifikan terhadap hasil dan kebermaknaan belajar (Khoeriyah & Mawardi, 2018). Dengan proses desain pembelajaran yang baik, tentu akan memudahkan pengidentifikasian dan penekanan kelemahan dan mencari solusi untuk perbaikan perkembangan dunia pendidikan di masa mendatang.

Desain pembelajaran merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru. Terlebih di era merdeka belajar, dimana guru diberikan kebebasan untuk mengatur pembelajaran yang ia lakukan demi terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan (Sri Susanty, 2020). Di sini guru dianggap telah mampu untuk merencanakan, melaksanakan sekaligus mengevaluasi pembelajaran yang ia lakukan. Namun masih banyak temuan pada kegiatan mendesign, sering diacuhkan oleh sebagian guru. Jangankan merencanakan, seringkali guru masuk kelas, baru tahu materi apa yang akan dipelajari.

Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa guru-guru dilapangan, masih banyak menganggap kegiatan mendesign merupakan hal yang tidak penting, titik fokusnya hanya terkait pada pemberian materi sebanyak-banyaknya dan mengulang proses yang sama dari tahun ke tahun. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa guru-guru sebagai pendidik, kurang memiliki kompetensi terkait konsep design pembelajaran juga konsep untuk melakukan merancang kegiatan proses pembelajaran (Riadi, 2017).

Beberapa temuan peneliti terkait permasalahan desain pembelajaran, merujuk pada satu benang merah bahwa kompetensi guru terkait kegiatan mendesign pembelajaran masih sangat rendah. Pembelajaran yang dirancang kurang mampu mencapai tujuan pembelajaran (Yulia, 2020). Oleh karena itu, sebagai seorang praktisi ataupun konseptor dalam dunia pendidikan, perlu adanya pengetahuan dan pemahaman terkait kompetensi ataupun kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam kegiatan mendesign pembelajaran yang baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

METODE

Penulisan kajian ini menggunakan metode kepustakaan, atau biasa disebut dengan *literature review* yang didasarkan oleh buku-buku, hasil penelitian, jurnal, dan artikel yang terkait dengan evaluasi pendidikan dan pembelajaran. Pencarian di *database* dilakukan mulai dari bulan Nopember 2021. Jurnal yang digunakan dan dikaji berbasis bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dengan rentang publikasi sejak 5 tahun terakhir. Dengan penelitian kepustakaan ini, data yang dihimpun mengandalkan pada teori-teori dari beberapa literature dan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

Pencarian jurnal dilakukan pada *database* elektronik pada OJS yang terpercaya dan beberapa laporan penelitian lain di *database* Spinger, WoS, Scopus dan Garuda. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian jurnal adalah “*learning design*”; “*teacher competence*” ; “*learning*”; “*freedom of learning*”. Serta menggunakan platform pencarian literature *Publish or Perish* dengan melihat peringkat dan sitasi teratas pada 9 tahun terakhir.

Kriteria jurnal yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Membahas mengenai design pembelajaran
Dalam kaitan kriteria, tentu yang dicari adalah berkaitan dengan design pembelajaran. Sejauh mana design itu dilakukan, teori apa yang melatarbelakangi, sejauh apa keberhasilan design itu ketika diterapkan oleh peneliti sebelumnya.
- b. Membahas mengenai kompetensi guru dalam mendesign pembelajaran
Berhubung kajian ini berkaitan dengan bagaimana guru mendesign, tentu sumber yang dipilih tidak jauh dari kriteria ini. Seperti yang kita tahu bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas terdapat andil besar dari sosok guru. Andil ini diawali dari mendesign sampai pada tahap evaluasi. Semakin baik design tentu akan berpengaruh pula pada hasil evaluasi di akhir. Sehingga diperlukan analisis seperti apa kemampuan guru dalam mendesign pembelajaran dan semua itu tentu dipengaruhi

kompetensi yang dimiliki guru. Kriteria inilah yang menjadi ketentuan peneliti memilih sumber.

- c. Terdapat hasil yang dicantumkan di jurnal.

Hasil merupakan tolak ukur utama dalam menentukan sumber. Dari hasil ini peneliti dapat menganalisis sejauh mana keberhasilan penelitian terdahulu dan ada relevansi apa dengan penelitian penulis. Hasil ini juga menjadikan dasar penentuan dan kesimpulan peneliti.

- d. Memiliki sitasi yang bagus

Tentu bukan menjadi rahasia umum bahwa, salah satu tolak ukur / indikator dari kualitas sebuah artikel ilmiah adalah banyaknya sitasi yang dilakukan peneliti setelahnya. Hal ini menggambarkan bahwa penelitian tersebut memiliki banyak sumbangsih pada penulis/peneliti setelahnya baik berupa hasil, temuan maupun ide.

Jurnal yang sudah dicari pada *database* mesin pencarian kemudian diunduh dan disaring. Penyaringan dilakukan dengan membaca abstraknya terlebih dahulu. Abstrak yang tidak memenuhi kriteria dieliminasi. Selanjutnya, jurnal yang memenuhi kriteria dibaca secara menyeluruh untuk menentukan apakah jurnal tersebut tetap layak digunakan atau tidak. Kemudian dianalisis sesuai dengan tema yang diambil.

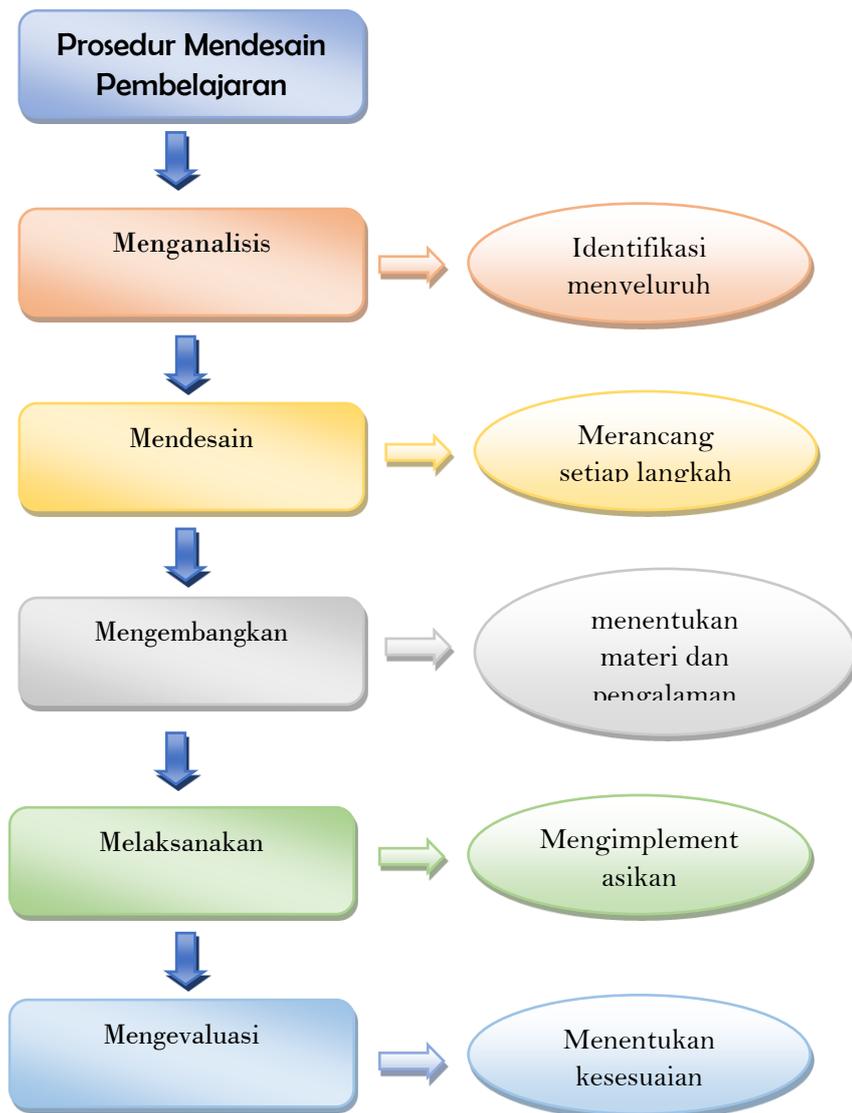
HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Design Pembelajaran

Gagne (1992) dalam (Ismail, 2010) Desain pembelajaran dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, yang memiliki fase langsung dan fase jangka panjang. Menurut Gagne, belajar manusia dapat dipengaruhi oleh dua faktor: internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi yang dibawa oleh atau diturunkan dari individu siswa, seperti keterampilan dasar, gaya belajar individu, minat dan bakat, dan motivasi individu siswa. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu dan berkaitan dengan penyediaan kondisi atau lingkungan yang sesuai bagi siswa untuk belajar. Desain pembelajaran terkait dengan faktor-faktor eksternal ini: preferensi dan kondisi di mana siswa dapat belajar. Menurut Gagne, kondisi internal dapat dibangkitkan oleh pengaturan kondisi eksternal.

Pendapat yang lebih spesifik dikemukakan oleh Gentry (1985: 67), bahwa desain pembelajarannya berkaitan dengan proses penentuan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan tersebut, dan merancang media yang dapat digunakan untuk efek pencapaian tujuan.

Menurut (Arief, 2016) Desain sistem pembelajaran (Instructional System Design/ISD) merupakan prosedur yang terorganisir yang mencakup langkah-langkah sebagaimana bagan berikut:



Gambar 2. Bagan Kemampuan Pedagogik Guru

Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Menganalisis rancangan dan mengutarakannya menjadi lebih sederhana, menganalisis adalah proses mengidentifikasi apa yang dipelajari. Apa poin penting dalam pembelajaran dan apa yang diinginkan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Mengajar bukanlah tugas yang bisa dilakukan sembarangan (Setyosari, 2020).
- (2) Mendesain, kata desain mempunyai makna berlevel makro dan mikro dalam pengertian mengacu baik pada pendekatan sistem maupun pada sebuah langkah dalam pendekatan sistem. Langkah-langkah dalam setiap proses memiliki dasar yang terpisah dalam teori maupun dalam praktek seperti halnya dalam proses *Intructional System Design* (ISD) secara keseluruhan mendesain adalah proses menspesifikasi bagaimana harus dipelajari,

- (3) Mengembangkan, adalah proses memandu dan menghasilkan materi pembelajaran. Pengembangan ini merupakan proses lanjutan dari rancangan yang telah tersusun. Dengan landasan berpikir dan penganalisisan fakta, desain pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.
- (4) Melaksanakan, adalah menggunakan materi dan strategi dalam konteks. Implementasi dari materi dan strategi pada konteks yang tepat harus dieksekusi dengan cara yang tepat pula.
- (5) Mengevaluasi pembelajaran, adalah proses menentukan kesesuaian pembelajaran. Selain sebagai kegiatan untuk menentukan kesesuaian proses dari awal hingga akhir, kegiatan akhir ini juga digunakan untuk merancang langkah dan strategi selanjutnya (Prastowo, 2019, p. 157).

Dari beberapa definisi di atas, desain pembelajaran dapat dikatakan sebagai evolusi pembelajaran yang sistematis untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kegiatan desain pembelajaran meliputi materi pembelajaran dan kegiatan yang meliputi analisis kebutuhan siswa, penentuan tujuan pembelajaran, penentuan sumber belajar, strategi pembelajaran, langkah pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dimulai dari pengembangan. Hasil evaluasi menjadi acuan untuk menentukan efektivitas, efisiensi, dan produktivitas proses pembelajaran.

Komponen Utama Desain Pembelajaran

Menurut (Nusantara, 2018) design pembelajaran memiliki 6 komponen utama meliputi:

- (1) Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) adalah Penjelasan tentang kemampuan peserta didik yang harus diperoleh/dikuasai setelah mengikuti pembelajaran. Komponen ini, merupakan komponen pertama dan utama dalam merencanakan pembelajaran (Saifuddin, 2016). Dengan mengetahui tujuan pembelajaran, guru dapat merumuskan langkah selanjutnya untuk mendesain pembelajaran yang tepat (Dewi Niswatul Fithriyah et al., 2022).
- (2) Pembelajar/siswa merupakan pihak yang menjadi fokus utama bagi seorang guru (et al., 2020). Hal utama perlu diketahui seorang guru adalah karakteristik dari masing-masing, pengetahuan dan kemampuan dasar yang mereka miliki dan kebutuhan awal.
- (3) Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari untuk dapat dikuasai dan dirancang semudah mungkin agar siswa dapat menerima dan belajar dengan mudah dan baik (Sari, 2017, p. 87).
- (4) Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan dalam lingkup besar dan kecil. Pada lingkup besar, strategi dipilih dalam kurun waktu satu tahun untuk mencapai tujuan secara umum dan dalam lingkup kecil, adalah strategi yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi yang dipilih dalam mendesain pembelajaran, tentu diharapkan dapat mengaktifkan siswa, untuk berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat menyeluruh (Rahyubi, 2012, p. 144).
- (5) Bahan Ajar, adalah format materi yang dibungkus dalam bentuk menarik yang akan diberikan kepada siswa (Magdalena et al., 2020, p. 312). Seperangkat alat

pembelajaran yang didesain dengan sistematis dan menarik ini, digunakan untuk suksesnya pembelajaran agar mencapai tujuan (Lestari, 2013).

- (6) Penilaian Belajar, tentang setelah mengikuti pelajaran tentunya perlu mengukur tingkat kemampuan atau kompetensi apayang sudah dikuasai/belum. Hasil ini didapat setelah siswa melalui serangkaian aktifitas dan pengalaman di sekolah (Sudjana & Rivai, 2011).

Sifat-sifat Desain Pembelajaran

Menurut (Khaer, 2020) Sifat desain pembelajaran merupakan dasar dari desain itu sendiri. Sifat-sifat ini menunjukkan kekuatan dan kelemahan desain pembelajaran. Sifat-sifat desain pembelajaran antara lain :

- (1) Berorientasi pada siswa

Smaldino (2005) berpendapat bahwa Desainer pembelajaran perlu mempertimbangkan siswa karena mereka memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan ciri-ciri siswa tersebut adalah sebagai berikut: a) Ciri-ciri umum dari sifat batin seorang siswa, yang tentu hal ini mempengaruhi pendidikan mata pelajaran seperti melek huruf, tingkat pendidikan, usia, dan latar belakang sosial. b) Keterampilan awal atau prasyarat keterampilan dasar yang harus dimiliki seorang siswa sebelum mempelajari keterampilan baru. Komponen ini harus benar-benar dipertimbangkan Tanpa itu, kemampuan pertama ini sebenarnya merupakan penghubung penguasaan konten atau materi dan menjadi penghambat proses pembelajaran. Sesuai dengan teori besar Piaget bahwa ketrampilan awal anak, merupakan jembatan utama untuk anak memahami materi selanjutnya (Yulia, 2020). c) Gaya belajar adalah berbagai aspek psikologis yang mempengaruhi perolehan keterampilan dan kemampuan. gaya belajar ini merupakan modal yang dimiliki anak untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan nyaman. d) Persepsi, motivasi, kepercayaan diri, gaya belajar (bahasa, visi, kombinasi, dll.).

- (2) Alur Berpikir yang Tersistem.

Ide sistem dan pendekatan sistem paling baik diterapkan pada desain pembelajaran sebagai kerangka kerja. Sistem, sebagai kumpulan komponen, masing-masing dengan kemampuan yang berbeda, bekerja sama dan berkoordinasi dalam pelaksanaan tujuan yang dirumuskan. Rumusan ini menunjukkan bahwa ketika kegiatan belajar-mengajar dideskripsikan, ditampilkan sebagai keadaan sistem. Keberhasilan dan kegagalan implementasi hanya dapat disebabkan oleh satu komponen. Karena itu, jika ada peningkatan, Anda harus memeriksa semua komponen.

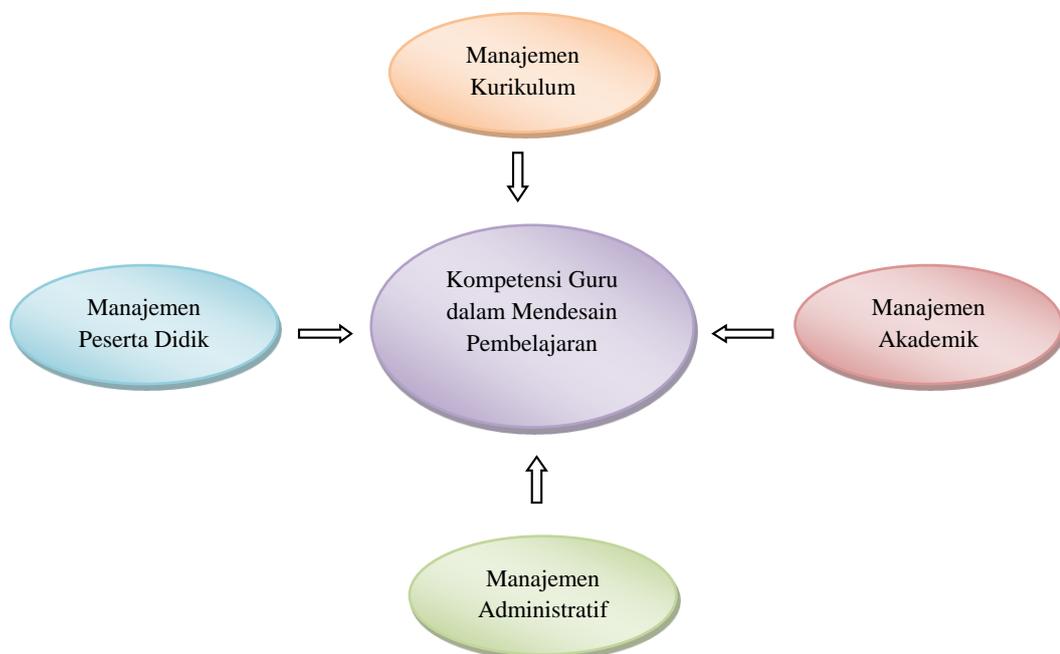
- (3) Empiris dan Berulang

Semua model desain pembelajaran bersifat empiris. Setiap model yang diusulkan oleh seorang ahli menjalani hasil penelitian teoritis dan serangkaian tes yang mereka lakukan sebelum dipublikasikan. Pada kenyataannya, pengguna dapat berulang kali menerapkan dan meningkatkan setiap level, tergantung pada input yang ditujukan untuk meningkatkan efek pembelajaran.

Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran

Sebagai aktor utama dalam pembelajaran, guru minimal harus mampu meraih tujuan pembelajaran yang telah ia susun (Sutrisno et al., 2022). Untuk meraih tujuan pembelajaran itulah, enam komponen yang meliputi tujuan, siswa, analisis pembelajaran, strategi, bahan ajar, dan evaluasi adalah konsep perencanaan yang sangat penting dipahami.

Lima komponen tersebut dapat dimiliki guru jika guru dapat mengembangkan kompetensi pedagogiknya. Kompetensi pedagogik sendiri adalah seperangkat kemampuan yang harus dimiliki guru sebagai bekal untuk mendidik. Kemampuan ini meliputi pengetahuan, kecakapan, ketrampilan, dan perilaku mengajar (Ismail, 2015). Setidaknya ada empat item kemampuan dalam kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru untuk mendesain pembelajaran yang tepat, yakni terkait penguasaan manajemen kurikulum, manajemen peserta didik, manajemen kegiatan akademik, dan manajemen administratif.



Gambar 2. Bagan Kemampuan Pedagogik Guru

Manajemen Kurikulum

Sebagai perancang pembelajaran, guru harus mutlak memahami konsep kurikulum. Kurikulum merupakan peta utama dalam meraih tujuan. Meliputi rencana yang dilaksanakan oleh lembaga untuk mencapai tujuan yang tertuang dalam visi lembaga (Bahri, 2011). Kurikulum ini merupakan sebuah peta petunjuk yang penting dipahami oleh seluruh warga sekolah. Agar dapat mengusahakan dan mencapai tujuan bersama.

Sebagai pelaksana kurikulum, guru harus memahami dengan tepat kurikulum yang berlaku (Zamili, 2020). Guru harus mampu mengimplementasikan

konsep-konsep yang ada dikurikulum bahkan harus mampu mengembangkannya. Tanpa campur tangan dan eksekusi guru, kurikulum sebagai apapun hanyalah sebuah alat pendidikan yang tidak dapat dijadikan peraih keberhasilan tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran aktif dalam mengimplementasikan kurikulum, sekaligus harus mampu menjadi pengembang kurikulum tersebut.

Manajemen Peserta Didik

Sebagai pendamping sekaligus fasilitator dalam pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipahami oleh guru dalam *manage* peserta didiknya, antara lain:

(1) **Tingkat Perkembangan Peserta Didik**

guru harus paham tingkat perkembangan peserta didik, baik secara fisik, psikis, bahasa, emosi, maupun intelektual. Hal ini dilakukan demi suksesnya program pembelajaran yang berlangsung. Karena guru yang profesional akan mengenal dan memahami peserta didiknya dengan baik (Nurtanto, 2016).

(2) **Kebutuhan dan Kemampuan Peserta Didik**

Memahami kebutuhan dan kemampuan peserta didik dilakukan guna meningkatkan kualitas pribadi peserta didik. Peserta didik yang dikelola dengan baik terkait kebutuhan, keberhasilan, dan prestasinya tentu akan berengaruh pada peningkatan mutu lembaga (Jahari et al., 2018).

(3) **Konsep Peserta Didik**

Selain itu, dengan memahami konsep peserta didik yang baik, guru akan lebih mudah memilih dan memilah kegiatan sekaligus program pembelajaran yang cocok untuk peserta didiknya. Dengan demikian, tujuan dalam program pembelajaran dapat dengan mudah tercapai

Manajemen Kegiatan Akademik

Kegiatan akademik dikategorikan sebagai kegiatan belajar mengajar (*teaching*), konsep ini menekankan kemampuan guru pada beberapa item, diantaranya membuat persiapan sebelum mengajar, melaksanakan pengajaran yang telah dipersiapkan, dan menilai sejauh mana pelajaran yang sudah disajikan itu berhasil dan dikuasai peserta didik (Sutrisno & Puspitasari, 2021). Untuk lebih jelasnya berikut bagan manajemen akademik:



Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

(1) Design

Desain di sini adalah merancang persiapan mengajar, dalam mempersiapkan rencana pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menguasai materi pengajaran, sekaligus menyusun tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga diharuskan mampu untuk memilih perancangan kegiatan yang tepat dan efektif dalam pembelajaran. Karena pembelajaran yang tepat, akan mengantarkan pemahaman peserta didik dengan tepat pula (Yulia, 2020). Untuk itulah dibutuhkan perancangan pembelajaran yang paripurna. Di sini dibutuhkan pemahaman guru yang mendalam terkait teori, strategi, metode, dan model pembelajaran guna dapat merancang pembelajaran yang tepat. Konsep terkait teori belajar-pembelajaran, strategi, metode, dan model pembelajaran merupakan konsep dasar dalam keilmuan seorang pendidik. Dengan keilmuan tersebut, guru diharapkan dapat memadukan konsep-konsep tersebut, sehingga terciptalah sebuah rancangan pembelajaran yang ideal sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

(2) Action

Selain merancang, guru juga harus mampu mengeksekusi desain yang telah dibuatnya tersebut, di sini kemampuan guru dalam menguasai teknik dan taktik mengajar sangat diuji. Apakah desain yang baik itu, dapat pula dieksekusi dengan sempurna juga, atau sebaliknya. Selain itu, dalam manajemen ini, guru juga harus mempersiapkan alternatif-alternatif kegiatan, yang mungkin dibutuhkan, di saat situasi dan kondisi berbeda dengan apa yang telah dirancang sebelumnya.

(3) Evaluation

Selanjutnya dalam manajemen kegiatan akademik yang terakhir adalah terkait evaluasi. Hal ini dilakukan guna meninjau sejauh mana pelajaran yang sudah disajikan itu berhasil dan dikuasai peserta didik, dan perbaikan-perbaikan apa yang harus dilakukan. Kegiatan evaluasi merupakan kegiatan yang sistematis dan kompleks (Sutrisno et al., 2022). Terdapat proses dari awal dan akhir yang perlu juga dipersiapkan.

Manajemen Administratif

Dalam kurikulum merdeka, guru memang diberikan keringanan dalam bidang administratif, seperti penyederhanaan RPP (Ahmal et al., 2020) namun, hal tersebut tentu tidak bisa digunakan sebagai pembelaan untuk tidak tertib administrasi. Guru tetap harus mampu melakukan kegiatan administratif, seperti administrasi dalam perencanaan, proses kegiatan, dan pelaporan. Selain itu guru juga harus melakukan pendokumentasian kegiatan penilaian.

Kegiatan administratif ini membantu guru untuk meninjau dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pendidikan (Hendra & Afriansyah, 2019). Dengan kegiatan administrasi yang tertib, dokumen-dokumen tersebut menjadi bukti, berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan standart. Aktifitas, efektifitas, dan efisiensi proses pembelajaran dapat ditinjau dan dievaluasi dengan adanya kegiatan administrasi yang lengkap (Afifuddin, 2005).

Untuk itulah, kegiatan ini juga merupakan salah satu komponen penting yang harus dimiliki seorang guru.

Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Untuk mampu mendesain pembelajaran pada kurikulum merdeka, maka guru harus mampu menguasai empat item kemampuan manajemen tersebut. Yang pertama, guru harus memahami hakikat kurikulum merdeka. Bagaimana konsep dan landasan utama kurikulum ini berjalan, apa titik tekan perubahan kurikulum ini dengan kurikulum sebelumnya. hal ini bisa dipahami guru dengan mengikuti berbagai pelatihan dan seminar yang disediakan khusus untuk memahami kurikulum merdeka ini.

Jika guru telah memahami kurikulum dengan tepat, maka guru akan mampu mengembangkan dan menyupayakan implementasinya berjalan sesuai prosedur. Penganalisisan terkait hal-hal yang menjadi tujuan kurikulum akan dipadukan dengan situasi dan kondisi siswa, termasuk di dalamnya bakat apa yang bisa diasah dan karakter pemuda pancasila yang bagaimana yang harus dimiliki peserta didiknya. Ini termasuk hal yang paling krusial dalam implementasi kurikulum.

Selanjutnya guru mulai memetakan proses dan kegiatan yang bagaimana yang harus dilakukan untuk menambah pengalaman peserta didik, sehingga tujuan dari kurikulum merdeka ini bisa tercapai dengan tepat. kegiatan akademik dirancang sesuai dengan konsep keilmuan pedagogik seorang guru. Inilah tanda dan sekaligus bukti, bahwa kegiatan belajar-mengajar bukanlah kegiatan sepele, yang hanya dilakukan untuk *transfer of knowledge*. Lebih dari itu, kegiatan belajar adalah kegiatan untuk mendidik dan menumbuhkan nilai-nilai penting dalam kehidupan.

Meski dalam banyak literatur kurikulum merdeka dan kurikulum 2013 tidak jauh berbeda, namun di kurikulum merdeka ini, guru diberikan kebebasan untuk mendesain dan melaksanakan proses belajar, dengan syarat bahwa guru dan siswa dapat belajar dengan bahagia, tanpa tekanan, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai dengan baik.

Selain hal-hal tersebut, sebagai bukti dan pelaporan, bahwa seorang guru telah merancang kegiatan pembelajarannya, maka penting adanya guru melakukan kegiatan administrative. Kegiatan administrative di kurikulum merdeka lebih ringan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. hal ini dikarenakan pada kurikulum merdeka ini guru diberikan keleluasaan untuk berkreatifitas guna mendesain sendiri hal-hal administratifnya. Guru tidak lagi dituntun untuk seragam dalam format administratif yang kaku. Yang paling penting adalah proses pembelajaran berjalan dengan baik, siswa bahagia, tujuan pembelajaran tercapai, guru tidak tertekan, dan administrasi juga terlaksana.

KESIMPULAN

Dari penjelasan dan pemaparan di atas dapat kita peroleh kesimpulan dalam jurnal ini bahwa komponen penting yang perlu diperhatikan dalam menyusun desain pembelajaran adalah merumuskan tujuan pembelajaran baik tujuan umum maupun khusus, memahami pembelajar/siswa, menganalisis pembelajaran, menguasai strategi pembelajaran dan terakhir melakukan evaluasi/penilaian belajar. lima komponen

tersebut dapat dimiliki guru, jika guru dapat mengembangkan minimal empat item kemampuan yang termuat dalam kompetensi pedagogik, yakni terkait penguasaan manajemen kurikulum, manajemen peserta didik, manajemen kegiatan akademik, dan manajemen administratif, yang tentu dalam setiap item itu harus tetap diupgrade sesuai dengan perkembangan keilmuan, khususnya di era ini harus disesuaikan dengan konsep kurikulum merdeka. Semua komponen kemampuan tersebut harus memuat tujuan dari kurikulum merdeka yang terwujud dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Oleh karena itu guru harus mengembangkan kompetensinya di era merdeka terkait proses design pembelajaran dari mulai perencanaan hingga pemanfaatan hasil evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin. (2005). *Administrasi Pendidikan*. CV Intan Mandiri.
- Ahmal, A., Supentri, S., Pernantah, P. S., & Hardian, M. (2020). Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan perangkat pembelajaran abad-21 berbasis merdeka belajar di Kabupaten Pelalawan Riau. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 2, 432–439. <https://doi.org/10.31258/unricsce.2.432-439>
- Aziz, R., Sidik, N. A. H., Trimansyah, T., Khasanah, N., & Yulia, N. M. (2020). Model Suasana Kelas yang Mensejahterakan Siswa Tingkat Pendidikan Dasar. *Mediapsi*, 6(2), 94–101. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2020.006.02.3>
- Bahri, S. (2011). Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1).
- Dewi Niswatul Fithriyah, Sutrisno, Nurul Mahruzah Yulia, & Fiki Dzakiyyatul Aula. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemic Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 173–180. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.275>
- Hendra, R. M., & Afriansyah, H. (2019). *Pentingnya Administrasi Pendidikan di Lingkungan Sekolah*. 1–4.
- Ismail. (2015). *Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran*. 4, 704–719.
- Ismail, M. I. (2010). Kinerja Dan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 13(1), 44–63. <https://doi.org/10.24252/lp.2010v13n1a4>
- Jahari, J., Khoiruddin, H., & Nurjanah, H. (2018). Manajemen Peserta Didik. *Islamic Educational Management*, 3(2).
- Khaer, A. (2020). *Modul Pelatihan Konsep dan Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. 1–11.
- Khoeriyah, N., & Mawardi, M. (2018). Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil dan Kebermaknaan Belajar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(2).
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Akademia Permata.
- Lyngstad, I., Bjerke, Ø., & Lagestad, P. (2020). Students' views on the purpose of physical education in upper secondary school. *Physical education as a break*

- in everyday school life–learning or just fun? *Sport, Education and Society*, 25(2), 230–241. <https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1573421>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *Ittihad*, 1(2), 185–195.
- Nurtanto, M. (2016). Mengembangkan kompetensi profesionalisme guru dalam menyiapkan pembelajaran yang bermutu. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, 10, 553–565. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>
- Nusantara, T. (2018). *Desain Pembelajaran 4.0*. September, 1–16.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Nusa Media.
- Riadi, A. (2017). Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran. *Ittihad: Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(27), 1–12. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ittihad/article/view/1593>
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Press.
- Saifuddin. (2016). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Deepublish.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>
- Sri Susanty. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN DARING DALAM MERDEKA BELAJAR. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Sutrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *Zahra*, 3(1), 52–60.
- Torres-Cuello, M. A., Pinzón-Salcedo, L., & Midgley, G. (2018). Developing a Systemic Program Evaluation Methodology: A Critical Systems Perspective. *Systems Research and Behavioral Science*, 35(5), 538–547. <https://doi.org/10.1002/sres.2561>
- UNESCO. (2017). Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives; UNESCO: Paris, France. In *International Journal of Trend in*

Scientific Research and Development (Vol. 2, Issue 1). UNESCO.

- Wahyuni, W., & Naim, M. R. (2019). Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English. *Eduvelop*, 3(1), 56–63. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v3i1.423>
- Yulia, N. M. (2020). *Pengaruh pembelajaran Elicit-Confront-Identify-Resolve-Reinforce (ECIRR) terhadap kemampuan penalaran dan komunikasi matematis Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jombang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=cKhrKNQAAAAJ&citation_for_view=cKhrKNQAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC
- Zainal Abidin Arief. (2016). *Teknologi Kinerja dalam Proses Pembelajaran*. UIK Press.
- Zamili, U. (2020). PENDAHULUAN Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia . Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut juga menyebabkan terjadinya perkembangan dalam k. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 6, 311–318.