

KURIKOMPAS 3K UNTUK PEMBELAJARAN TELAAH KURIKULUM: EVALUASI DESAIN DAN KELAYAKAN PEDAGOGIS

¹Muallim[✉], ²Hilman Qudratuddarsi, ³Muh. Riswan

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

Email: muallim@unm.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol16No2.pp211-220>

ABSTRACT

The Curriculum Review course requires learning media that help students analytically connect concepts, curriculum characteristics, learning processes, assessment, and curriculum governance across the School-Based Curriculum (KTSP), the 2013 Curriculum, and the Merdeka Curriculum. This study aims to evaluate the design quality and potential pedagogical effectiveness of KuriKompas 3K in supporting the curriculum literacy of students in the Office Administration Education program. The study employed a qualitative evaluative approach through the analysis of the learning media, instructional package, curriculum regulations, and scholarly literature on multimedia learning, student engagement, constructive alignment, and small group discussion. The findings indicate that the learning map, three-curriculum exploration, five-lens matrix, Case Lab, formative quizzes, and reflective activities establish a coherent learning sequence from conceptual understanding to case analysis. The integration of self-directed exploration with Small Group Discussion has the potential to enhance student engagement, the quality of argumentation, and conceptual understanding when supported by effective lecturer facilitation, clear role distribution, adequate device accessibility, and targeted feedback. This potential effectiveness may be evaluated through changes in students' conceptual understanding, rubric-based analytical performance, engagement, collaboration, and perceived usefulness. Pedagogically, KuriKompas 3K is suitable as both a cognitive and social scaffolding tool; however, its empirical effectiveness still requires field testing involving student participants. KuriKompas 3K offers an integrated learning model that can strengthen curriculum literacy and be adapted for other teacher education courses.

Keywords: Interactive Learning, KuriKompas 3K, Curriculum Review, Potential Effectiveness, Small Group Discussion.

ABSTRAK

Pembelajaran Telaah Kurikulum memerlukan media yang membantu mahasiswa menghubungkan konsep, karakteristik, proses pembelajaran, asesmen, dan tata kelola KTSP, Kurikulum 2013, serta Kurikulum Merdeka secara analitis. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kualitas desain dan potensi efektivitas pedagogis KuriKompas 3K dalam mendukung literasi kurikulum mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran. Penelitian menggunakan pendekatan evaluatif kualitatif melalui analisis terhadap media, paket pembelajaran, regulasi, dan literatur ilmiah mengenai pembelajaran multimedia, keterlibatan mahasiswa, keselarasan konstruktif, serta diskusi kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peta belajar, jelajah tiga kurikulum, matriks lima lensa, Case Lab, kuis formatif, dan refleksi membentuk alur yang konsisten dari pemahaman konsep menuju analisis kasus. Integrasi eksplorasi mandiri dengan Small Group

Discussion berpotensi memperkuat keterlibatan, kualitas argumentasi, dan pemahaman konseptual apabila didukung fasilitasi dosen, pembagian peran, akses perangkat, dan umpan balik yang terarah. Potensi efektivitas tersebut dapat dinilai melalui perubahan pemahaman, kualitas analisis berbasis rubrik, keterlibatan, kolaborasi, dan persepsi kegunaan mahasiswa. Secara pedagogis, KuriKompas 3K layak digunakan sebagai scaffolding kognitif dan sosial, tetapi efektivitas empirisnya tetap memerlukan uji lapangan dengan data mahasiswa. KuriKompas 3K menawarkan model pembelajaran terpadu yang dapat memperkuat literasi kurikulum dan diadaptasi pada mata kuliah kependidikan lain.

Kata Kunci: Interaktif, KuriKompas 3K, Telaah Kurikulum, Potensi Efektivitas, Small Group Discussion.

PENDAHULUAN

KuriKompas 3K untuk pembelajaran Telaah Kurikulum dikembangkan sebagai media interaktif berbasis web yang membantu mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran menelaah perubahan kurikulum secara sistematis. Pembelajaran pada bidang ini menuntut kemampuan memahami hubungan antara tujuan pendidikan, struktur kurikulum, strategi pembelajaran, asesmen, dan tata kelola, bukan sekadar mengingat istilah atau tahun pemberlakuan kebijakan. Oleh karena itu, kajian mengenai KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka memerlukan media yang mampu menata informasi, memperlihatkan keterkaitan antarkomponen, dan menyediakan ruang penerapan konsep pada kasus pembelajaran yang relevan (Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, 2026a; Darwis, 2025).

Teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa kombinasi kata, struktur visual, dan interaksi yang relevan dapat membantu peserta didik membangun representasi pengetahuan apabila informasi disajikan secara terarah dan tidak membebani kapasitas kognitif (Mayer, 2021). Pemetaan penelitian di perguruan tinggi menunjukkan bahwa teknologi pendidikan berpotensi memperkuat keterlibatan mahasiswa, tetapi manfaat tersebut ditentukan oleh desain aktivitas, interaksi, dan dukungan pedagogis, bukan oleh penggunaan teknologi semata (Bond et al., 2020; Balalle, 2024). Kajian blended learning juga menemukan bahwa keterlibatan meningkat ketika komponen daring dan tatap muka dihubungkan melalui aktivitas akademik, sosial, kognitif, dan afektif yang jelas (De Bruijn-Smolters & Prinsen, 2024). Pada saat yang sama,

diskusi kelompok kecil memberi ruang partisipasi yang lebih merata dan mendorong mahasiswa menguji alasan, membandingkan perspektif, serta membangun pemahaman melalui interaksi dengan sejawat (Pollock et al., 2011; van de Pol et al., 2019).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Telaah Kurikulum bukan merupakan pendekatan yang sepenuhnya baru. Hadi (2011), misalnya, menggunakan media visual berbasis Macromedia Flash MX untuk membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Telaah Kurikulum, sedangkan Martiani (2021) mengkaji penggunaan Zoom Meeting dalam pembelajaran Telaah Kurikulum dari perspektif pengalaman mahasiswa. Pada lingkup yang lebih luas, penelitian mengenai teknologi pendidikan juga telah menunjukkan manfaat media digital terhadap akses, fleksibilitas, dan keterlibatan mahasiswa, meskipun manfaat tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas desain aktivitas dan interaksi pembelajaran (Bond et al., 2020; Balalle, 2024; De Bruijn-Smolters & Prinsen, 2024). Temuan-temuan tersebut memperlihatkan perkembangan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi masih terdapat ruang kajian mengenai bagaimana media digital dirancang secara khusus untuk membantu mahasiswa membandingkan perubahan kurikulum secara analitis, menghubungkan dokumen kebijakan dengan kasus pembelajaran, serta membawa hasil eksplorasi individual ke dalam proses argumentasi dan kolaborasi kelompok.

Kesenjangan tersebut menjadi penting karena Telaah Kurikulum tidak hanya menuntut mahasiswa memperoleh informasi mengenai

kurikulum, tetapi juga memahami hubungan antara tujuan atau kompetensi, struktur kurikulum, proses pembelajaran, asesmen, dan tata kelola dalam konteks perubahan kebijakan pendidikan. Atas dasar itu, kebaruan KuriKompas 3K tidak terutama terletak pada penggunaan teknologi berbasis web, melainkan pada integrasi desain pedagogisnya. KuriKompas 3K mengorganisasikan KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka dalam satu jalur belajar menggunakan lima lensa analisis, yaitu tujuan atau kompetensi, struktur, pembelajaran, asesmen, dan tata kelola. Kerangka tersebut selanjutnya dihubungkan dengan peta belajar, eksplorasi tiga kurikulum, matriks perbandingan, Case Lab berbasis konteks vokasional, kuis formatif, refleksi, dan Small Group Discussion. (Darwis, 2025; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyajian materi, tetapi sebagai scaffolding kognitif dan sosial yang mengarahkan mahasiswa dari memahami informasi menuju membandingkan, memberikan alasan, menggunakan bukti, memecahkan kasus, dan merumuskan rekomendasi.

Berdasarkan kesenjangan dan kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi keselarasan desain dan potensi efektivitas pedagogis KuriKompas 3K dengan menelaah keterhubungan antara tujuan pembelajaran, organisasi materi, aktivitas analitis, interaksi kelompok, dan bukti hasil belajar. Evaluasi dilakukan melalui pendekatan evaluatif kualitatif yang memadukan analisis paket pembelajaran dengan telaah pustaka terarah mengenai multimedia learning, keterlibatan mahasiswa, constructive alignment, dan diskusi kelompok kecil. Dalam konteks kajian KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka, perhatian tidak diarahkan semata-mata pada perubahan istilah dan struktur kebijakan, tetapi pada bagaimana mahasiswa calon pendidik dapat membaca implikasi perubahan tersebut terhadap kompetensi, pembelajaran, asesmen, tata kelola, serta kebutuhan kompetensi vokasional. Karena itu, KuriKompas 3K diposisikan bukan sebagai pengganti dosen atau bahan ajar utama, melainkan

sebagai media penyangga yang menghubungkan eksplorasi mandiri dengan aktivitas akademik yang terarah.

Secara praktis, penelitian ini menawarkan kerangka pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh program studi kependidikan sejenis di berbagai perguruan tinggi di Indonesia, khususnya program studi yang menyiapkan calon pendidik pada bidang administrasi perkantoran, pendidikan bisnis, pendidikan ekonomi, pendidikan vokasional, maupun bidang kependidikan lainnya yang memerlukan kemampuan analisis kurikulum. Adaptasi tidak harus dilakukan dengan mereplikasi seluruh konten KuriKompas 3K, tetapi dapat menggunakan prinsip desainnya, yaitu pengorganisasian materi melalui lensa analisis yang konsisten, pengaitan dokumen kurikulum dengan kasus kontekstual, penggabungan eksplorasi individual dan diskusi kelompok kecil, serta penggunaan asesmen dan refleksi sebagai bagian dari proses belajar. Dengan demikian, kontribusi praktis artikel ini tidak berhenti pada penyediaan sebuah media berbasis web, tetapi pada penyediaan kerangka integrasi media, aktivitas analitis, kolaborasi, dan penilaian yang dapat menjadi rujukan pengembangan pembelajaran Telaah Kurikulum dan mata kuliah kependidikan sejenis pada konteks perguruan tinggi secara nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan evaluatif kualitatif dengan metode analisis desain pembelajaran dan telaah pustaka terarah. Analisis dilakukan pada Juli 2026 dengan objek utama KuriKompas 3K beserta paket pembelajaran yang dikembangkan untuk kajian konsep dasar dan karakteristik KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini dipilih untuk menilai konsistensi pedagogis, kelayakan implementasi, serta potensi efektivitas media berdasarkan keterhubungan antara tujuan, isi, aktivitas, interaksi, dan penilaian. Penelitian ini tidak mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar secara langsung karena belum menggunakan data pretest, posttest, observasi kelas, maupun respons mahasiswa.

Sumber data meliputi: (1) rencana pembelajaran semester Mata Kuliah Telaah

Kurikulum BSAP; (2) bahan ajar tematik mengenai KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka; (3) lembar kerja analisis mahasiswa; (4) rancangan media ajar berbantuan teknologi informasi; (5) file HTML KuriKompas 3K; (6) instrumen penilaian kognitif, kinerja, dan sikap; serta (7) regulasi dan literatur ilmiah yang relevan. Dokumen pembelajaran digunakan untuk membaca konsistensi internal desain, sedangkan regulasi dan penelitian terdahulu digunakan sebagai lensa untuk menilai relevansi isi, kualitas interaktivitas, dukungan terhadap keterlibatan, dan potensi efektivitas pedagogis

Tabel 1. Sumber Data dan Fokus Analisis

Sumber data	Informasi utama	Fokus analisis
Rencana pembelajaran semester	Arah kompetensi analitis, indikator, strategi, alokasi waktu, dan penilaian	Keselaran tujuan, aktivitas, dan bukti belajar
Bahan ajar tematik	Konsep KTSP, K13, Kurikulum Merdeka, kasus, tes, dan refleksi	Kecukupan serta urutan materi
Lembar kerja analisis	Kasus, tabel analisis, pertanyaan, kesimpulan, dan rekomendasi	Aktivitas berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi
Rancangan media dan HTML	Peta belajar, jelajah materi, matriks, Case Lab, kuis, dan refleksi	Fungsi interaktif, navigasi, dan aksesibilitas
Instrumen penilaian	Tes kognitif, kinerja LKM/presentasi, observasi sikap	Keselaran bukti belajar dengan capaian
Regulasi dan literatur ilmiah	Kebijakan kurikulum, multimedia learning, keterlibatan, diskusi kelompok, dan penilaian	Relevansi teoretis dan dasar penilaian potensi efektivitas

Pengumpulan data dilakukan melalui pembacaan berulang, pemeriksaan fitur media, pencatatan isi penting, dan pengodean menggunakan matriks analisis. Kategori pengodean meliputi: (a) keselaran tujuan pembelajaran; (b) organisasi konten; (c) bentuk

interaktivitas; (d) aktivitas belajar mahasiswa; (e) peran dosen dan mahasiswa; (f) strategi penilaian; (g) aksesibilitas dan persyaratan implementasi; serta (h) indikator potensi efektivitas. Setiap temuan dibandingkan antarsumber untuk menemukan konsistensi, kekosongan, atau tumpang tindih. File HTML diperiksa dari sisi struktur menu, fungsi tombol, keterbacaan, alur kuis, umpan balik, serta kemungkinan akses secara daring dan luring.

Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, pengelompokan kategori, penyajian dalam tabel atau bagan, serta penarikan dan pemeriksaan kesimpulan (Miles et al., 2014). Temuan kemudian dibandingkan dengan teori pembelajaran multimedia, prinsip constructive alignment, hasil penelitian mengenai keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, dan kajian tentang diskusi kelompok kecil. Keabsahan interpretasi diperkuat melalui perbandingan lintas dokumen dan sumber ilmiah serta pencatatan jejak keputusan analisis. Kesimpulan penelitian dibatasi pada kualitas desain, kelayakan penerapan, dan potensi efektivitas pedagogis; pembuktian efektivitas tetap memerlukan penelitian lapangan yang melibatkan data hasil belajar dan pengalaman mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keselaran Tujuan Pembelajaran dan Kebutuhan Media

Rencana pembelajaran menempatkan kemampuan menganalisis konsep dasar, karakteristik, persamaan, dan perbedaan KTSP, Kurikulum 2013, serta Kurikulum Merdeka sebagai kompetensi utama dalam kajian perubahan kurikulum. Kemampuan tersebut dikembangkan melalui Small Group Discussion, eksplorasi sumber, analisis kasus, presentasi, dan tes tertulis. Rumusan ini menunjukkan bahwa media yang diperlukan bukan sekadar alat presentasi, melainkan sarana untuk membantu mahasiswa mengorganisasi informasi, membandingkan karakteristik, menghubungkan kebijakan dengan praktik pembelajaran, dan menyusun argumen berbasis bukti (Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, 2026a).

Bahan ajar menerjemahkan tujuan tersebut ke dalam empat kemampuan yang saling berkaitan, yaitu menjelaskan latar belakang dan pengertian tiga kurikulum, mengidentifikasi karakteristik utama, menganalisis implikasinya terhadap guru, peserta didik, pembelajaran, dan asesmen, serta menyajikan hasil analisis secara argumentatif. KuriKompas 3K merespons kebutuhan ini melalui lima lensa analisis: tujuan atau kompetensi, struktur, pembelajaran, asesmen, dan tata kelola. Kelima lensa berfungsi sebagai kerangka konseptual yang mengurangi risiko pembelajaran berhenti pada hafalan istilah, sekaligus membantu mahasiswa melihat hubungan antarkomponen kurikulum.

Tabel 2. Keselarasan Tujuan, Aktivitas, Media, dan Bukti Belajar

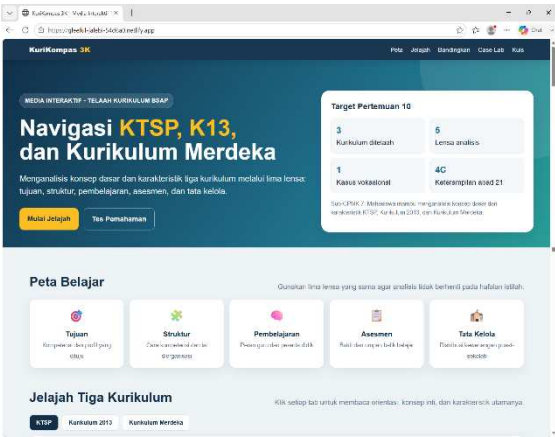
Komponen	Tuntutan pembelajaran	Fitur/ Aktivitas	Bukti belajar
Pengetahuan konseptual	Menjelaskan konsep dasar dan istilah kunci	Jelajah KTSP, K13, dan Kurikulum Merdeka	Jawaban kuis dan tes tertulis
Kemampuan analisis	Menghubungkan karakteristik dengan praktik pembelajaran	Matriks lima lensa dan Case Lab	Tabel analisis, alasan, dan kesimpulan LKM
Kolaborasi	Menyusun argumen dan menanggapi perspektif lain	Small Group Discussion dengan pembagian peran	Kinerja kelompok dan presentasi
Refleksi	Menilai pemahaman dan menentukan tindak lanjut	Kuis formatif, umpan balik otomatis, dan refleksi	Catatan refleksi dan perbaikan jawaban
Sikap akademik	Tanggung jawab, keterbukaan, disiplin, dan etika	Eksplorasi sumber, diskusi, serta presentasi	Observasi sikap individual

Keselarasan tersebut sejalan dengan prinsip *constructive alignment*, yaitu tujuan pembelajaran, aktivitas mahasiswa, dan penilaian harus mengarah pada jenis kemampuan serta bukti belajar yang sama (Biggs & Tang, 2011). Walaupun penelitian ini belum menguji perubahan hasil belajar, struktur desain menunjukkan jalur

yang logis dari pemahaman konsep menuju analisis kasus dan komunikasi argumentatif. Potensi efektivitas media terutama muncul ketika fitur digital digunakan untuk mengarahkan perhatian, menyediakan *scaffolding*, dan mempersiapkan mahasiswa berpartisipasi dalam aktivitas yang bermakna, bukan sekadar menyampaikan konten dalam format elektronik (Bond et al., 2020; Fanshawe et al., 2025).

Organisasi Konten dan Fungsi Interaktif Media

Hasil pemeriksaan file HTML menunjukkan bahwa KuriKompas 3K memiliki enam bagian utama, yaitu peta belajar, jelajah tiga kurikulum, matriks perbandingan lima lensa, Case Lab “Pengelolaan Rapat Daring”, kuis formatif, dan refleksi. Urutan tersebut konsisten dengan bahan ajar: mahasiswa terlebih dahulu memahami orientasi perubahan kurikulum, kemudian mempelajari tiap kurikulum, membandingkan aspek penting, menerapkan konsep pada kasus, menguji pemahaman, dan merefleksikan hasil. Pengorganisasian berlapis ini membantu mengubah bahan ajar yang panjang menjadi jalur belajar yang dapat dipilih dan ditelusuri kembali.



Gambar 1. Tampilan dan fitur utama KuriKompas 3K

Gambar 1 memperlihatkan karakteristik visual dan struktur interaktif KuriKompas 3K. Peta belajar berfungsi memberikan orientasi terhadap alur pembelajaran, sedangkan matriks lima lensa memfasilitasi mahasiswa dalam membandingkan karakteristik KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka secara sistematis.

Fitur Case Lab selanjutnya membawa mahasiswa pada penerapan konsep dalam situasi pembelajaran kontekstual, sementara kuis formatif memberikan kesempatan untuk memeriksa pemahaman setelah proses eksplorasi. Tampilan tersebut menunjukkan bahwa fungsi media tidak berhenti pada penyajian informasi, tetapi mengarahkan mahasiswa melalui tahapan orientasi, eksplorasi, perbandingan, aplikasi, dan evaluasi pemahaman

Dari perspektif pembelajaran multimedia, kekuatan media terletak pada pemecahan materi menjadi bagian yang lebih pendek, penggunaan tab dan navigasi, penegasan istilah kunci, serta pemberian umpan balik pada kuis. Desain tersebut sesuai dengan gagasan bahwa multimedia perlu membantu pengguna memilih informasi penting, mengorganisasikannya ke dalam struktur yang koheren, dan menghubungkannya dengan pengetahuan awal (Mayer, 2021). Namun, interaktivitas tidak boleh dipahami sebatas tombol dan perpindahan halaman. Interaktivitas yang bermakna muncul ketika mahasiswa menggunakan informasi media untuk membuat keputusan, membandingkan bukti, memperbaiki jawaban, dan menyusun rekomendasi.

Tabel 3. Temuan Analisis Fitur Media dan Implikasi Pedagogis

Fitur	Fungsi utama	Nilai pedagogis	Catatan penguatan
Peta belajar	Menunjukkan tujuan dan alur	Membangun orientasi dan kontrol belajar	Tampilkan estimasi waktu setiap bagian
Jelajah 3K	Menyajikan konsep inti	Memudahkan chunking dan penelusuran ulang	Pertahankan ringkasan dan sumber regulasi
Matriks lima lensa	Mengorganisasi perbandingan	Menjadi scaffolding analisis	Tambahkan ruang bukti atau kutipan sumber
Case Lab	Menghubungkan konsep dengan situasi vokasional	Mendorong transfer dan pemecahan masalah	Sediakan lebih dari satu tingkat kompleksitas kasus

Fitur	Fungsi utama	Nilai pedagogis	Catatan penguatan
Kuis formatif	Mengukur pemahaman awal/akhir	Memberi umpan balik segera	Hubungkan jawaban salah dengan bagian materi terkait
Refleksi	Mengidentifikasi kesulitan dan tindak lanjut	Mengembangkan metakognisi	Integrasikan dengan LMS untuk dokumentasi

Temuan ini mendukung kajian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan akses, fleksibilitas, dan keterlibatan, tetapi kualitas pengalaman sangat dipengaruhi oleh desain konten, kemudahan penggunaan, dukungan teknis, serta keterkaitan aktivitas digital dengan interaksi akademik (Haleem et al., 2022; Balalle, 2024; De Bruijn-Smolters & Prinsen, 2024). Karena KuriKompas 3K dapat berjalan dalam satu file HTML secara daring maupun luring, media memiliki keunggulan dalam kondisi koneksi internet yang tidak selalu stabil. Walaupun demikian, format satu file juga memiliki keterbatasan: hasil kuis belum otomatis tersimpan pada LMS, aksesibilitas untuk pengguna berkebutuhan khusus perlu diuji lebih lanjut, dan pembaruan isi harus dikelola secara berkala agar tetap konsisten dengan regulasi.

Integrasi Small Group Discussion sebagai scaffolding sosial

LKM menempatkan mahasiswa dalam kasus SMK Harapan Mandiri yang sedang memperbarui pembelajaran “Pengelolaan Rapat dan Pertemuan Daring”. Kelompok diminta membaca bahan ajar, menganalisis kasus dengan enam aspek, menuliskan bukti, menyusun kesimpulan dan rekomendasi, serta mempresentasikan hasil. Aktivitas tersebut mengubah posisi media dari sumber informasi menjadi sumber bukti yang dipakai untuk berargumentasi. Pada tahap ini, Small Group Discussion berfungsi sebagai scaffolding sosial:

mahasiswa menjelaskan alasan, menguji pemahaman, menerima koreksi, dan membangun kesimpulan bersama.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa partisipasi cenderung lebih tinggi dalam kelompok kecil dibandingkan diskusi kelas besar, dan mahasiswa merasakan manfaat yang lebih kuat terhadap pembelajaran serta berpikir kritis (Pollock et al., 2011). Namun, diskusi tidak otomatis menghasilkan pemahaman yang mendalam. Dukungan dosen perlu bersifat kontingen, yaitu diberikan sesuai kebutuhan kelompok tanpa mengambil alih proses berpikir mahasiswa (van de Pol et al., 2019). Selain itu, persiapan individual sebelum diskusi meningkatkan kualitas isi percakapan dan hasil belajar, sehingga eksplorasi mandiri melalui KuriKompas 3K perlu ditempatkan sebelum analisis kelompok, bukan dilakukan bersamaan tanpa waktu persiapan (Lim & Park, 2023; Lim et al., 2024).



Gambar 2. Model integrasi KuriKompas 3K dan Small Group Discussion

Gambar 2 memperlihatkan bahwa setiap tahap menghasilkan masukan bagi tahap berikutnya. Orientasi tujuan belajar mencegah mahasiswa menjelajah media tanpa arah; eksplorasi individual menyediakan pengetahuan awal; diskusi kelompok mengubah informasi menjadi analisis; presentasi memperluas perspektif; asesmen menyediakan bukti pemahaman; dan refleksi menentukan tindak lanjut. Model ini juga menegaskan fungsi dosen sebagai perancang kasus, pengamat proses, pemberi pertanyaan penuntun, dan penyedia umpan balik.

Keselarasan Penilaian dan Persyaratan Implementasi

Instrumen penilaian menggunakan tiga ranah dengan komposisi 50% kognitif, 30% psikomotor, dan 20% afektif. Penilaian kognitif dilakukan melalui pilihan ganda dan uraian

analitis; penilaian psikomotor menilai ketepatan hasil LKM, kualitas analisis, dan presentasi; sedangkan penilaian afektif mengamati tanggung jawab, kerja sama, keterbukaan, serta etika akademik. Struktur ini memperlihatkan bahwa bukti belajar tidak hanya berupa skor kuis, tetapi juga kualitas proses dan produk analisis. Dengan demikian, media, LKM, dan instrumen penilaian saling menguatkan.

Meskipun selaras secara konseptual, terdapat empat persyaratan implementasi. Pertama, dosen perlu memastikan seluruh mahasiswa dapat membuka media melalui laptop atau telepon pintar dan menyediakan alternatif bahan cetak apabila terjadi kendala teknis. Kedua, kelompok memerlukan pembagian peran, misalnya fasilitator, pencatat, penelusur bukti, penyaji, dan penanya, agar partisipasi tidak didominasi satu orang. Ketiga, kuis otomatis perlu dilengkapi penjelasan atau tautan kembali ke materi, sebab skor tanpa umpan balik tidak cukup untuk memperbaiki pemahaman. Keempat, hasil individual perlu tetap dikenali di tengah produk kelompok melalui tes tertulis, refleksi, atau penilaian kontribusi.

Tabel 4. Risiko Implementasi dan Strategi Mitigasi

Risiko	Dampak pembelajaran	Strategi mitigasi
Akses perangkat atau browser tidak merata	Sebagian mahasiswa tertinggal pada tahap eksplorasi	Sediakan versi luring, proyeksi kelas, dan pengelompokan perangkat
Navigasi tanpa arahan	Mahasiswa fokus pada tampilan, bukan analisis	Gunakan lembar orientasi dan target waktu
Dominasi anggota tertentu	Bukti kinerja kelompok tidak mewakili semua mahasiswa	Tetapkan peran dan nilai kontribusi individual
Umpan balik kuis terlalu singkat	Kesalahan konsep tidak terkoreksi	Tambahkan rasional jawaban dan rujukan materi
Isi tidak diperbarui	Media tidak sesuai perubahan regulasi	Lakukan audit isi setiap awal semester

Risiko	Dampak pembelajaran	Strategi mitigasi
Hasil kuis tidak tersimpan	Dosen sulit memantau kemajuan	Gunakan LMS atau unggahan tangkapan layar terverifikasi

Secara keseluruhan, kekuatan KuriKompas 3K tidak terletak pada kebaruan teknologinya, tetapi pada keselarasan antara struktur media dan proses analisis kurikulum. Media menyediakan scaffolding kognitif melalui peta belajar, matriks, kasus, dan umpan balik, sedangkan Small Group Discussion menyediakan scaffolding sosial untuk menguji alasan, memperbaiki miskonsepsi, dan membangun kesimpulan bersama. Integrasi teknologi dengan belajar kelompok kecil memiliki dasar empiris yang menjanjikan, tetapi besarnya manfaat dipengaruhi oleh karakteristik tugas, komposisi kelompok, dukungan dosen, dan kualitas desain aktivitas (Lou et al., 2001). Dalam konteks Pendidikan Administrasi Perkantoran, integrasi tersebut relevan karena mahasiswa tidak hanya mengenali dokumen kurikulum, tetapi juga menilai konsistensi tujuan, proses, asesmen, dan kebutuhan dunia kerja dalam suatu rancangan pembelajaran.

Potensi Efektivitas Pedagogis dan Arah Uji Empiris

Berdasarkan triangulasi desain dan literatur, potensi efektivitas KuriKompas 3K dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme. Pertama, segmentasi materi dan matriks lima lensa membantu mahasiswa mengurangi beban pengorganisasian informasi sehingga perhatian dapat diarahkan pada hubungan antarkonsep. Kedua, Case Lab dan diskusi kelompok mendorong penerapan konsep, argumentasi, serta koreksi sejawat. Ketiga, kuis dan refleksi menyediakan umpan balik yang memungkinkan mahasiswa mengenali kesalahan dan memperbaiki strategi belajar. Ketiga mekanisme tersebut menunjukkan kelayakan pedagogis, tetapi belum dapat diperlakukan sebagai bukti bahwa media meningkatkan hasil belajar.

Uji efektivitas selanjutnya dapat menggunakan desain praeksperimen satu

kelompok dengan pretest-posttest atau kuasi eksperimen yang membandingkan pembelajaran menggunakan KuriKompas 3K dengan pembelajaran biasa. Data kuantitatif perlu dilengkapi observasi, penilaian produk analisis, refleksi, dan wawancara agar perubahan nilai dapat dijelaskan melalui proses belajar yang terjadi. Dengan pendekatan tersebut, efektivitas tidak hanya dilihat dari skor akhir, tetapi juga dari kedalaman analisis, keterlibatan, kualitas kolaborasi, kemudahan penggunaan, dan kemampuan mahasiswa mentransfer konsep kurikulum ke dalam kasus pembelajaran.

Tabel 5. Dimensi dan Indikator Uji Efektivitas KuriKompas 3K

Dimensi	Indikator utama	Teknik pengumpulan bukti
Pemahaman konseptual	Perubahan penguasaan konsep dan hubungan antarkomponen kurikulum	Pretest-posttest dan tes uraian analitis
Kualitas analisis	Ketepatan bukti, kedalaman alasan, dan konsistensi rekomendasi	Rubrik LKM, studi kasus, dan presentasi
Keterlibatan belajar	Partisipasi, ketekunan, fokus, dan penyelesaian aktivitas	Observasi, log aktivitas, dan angket keterlibatan
Kolaborasi	Pemerataan kontribusi, respons terhadap pendapat, dan tanggung jawab kelompok	Observasi, penilaian teman sejawat, dan refleksi
Kegunaan media	Kemudahan navigasi, keterbacaan, manfaat umpan balik, dan kepuasan	Angket usability dan wawancara mahasiswa

KESIMPULAN

Evaluasi desain Hasil evaluasi menunjukkan bahwa KuriKompas 3K memiliki desain pedagogis yang selaras antara tujuan pembelajaran, organisasi materi, aktivitas analitis, interaksi kelompok, dan penilaian dalam pembelajaran Telaah Kurikulum. Integrasi eksplorasi tiga kurikulum, lima lensa analisis, Case Lab, kuis formatif, refleksi, dan Small Group Discussion membentuk scaffolding kognitif dan

sosial yang berpotensi mendukung literasi kurikulum, terutama dalam memahami, membandingkan, dan menerapkan konsep kurikulum pada kasus pembelajaran. Dengan demikian, KuriKompas 3K memiliki kelayakan pedagogis untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Telaah Kurikulum. Namun, potensi tersebut belum merupakan bukti efektivitas empiris karena penelitian ini belum melibatkan data hasil belajar dan pengalaman mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas KuriKompas 3K melalui implementasi langsung dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Bond, M. (2020). Facilitating student engagement through the flipped learning approach in K-12: A systematic review. *Computers & Education*, 151, 103819. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103819>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, Article 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Darwis, M. (2025). *Telaah kurikulum*. ASHA Publishing.
- De Bruijn-Smolters, M., & Prinsen, F. R. (2024). Effective student engagement with blended learning: A systematic review. *Heliyon*, 10(23), e39439. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39439>
- Fanshawe, M., Brown, A., & Redmond, P. (2025). Using an online engagement framework to redesign the learning environment for higher education students: A design experiment approach. *Online Learning*, 29(2), 269–297. <https://doi.org/10.24059/olj.v29i2.4447>
- Hadi, S. (2011). Peningkatan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Telaah Kurikulum melalui media visual berbasis Macromedia Flash MX. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 6(2), 132–149.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Lim, J., & Park, J. (2023). Self-study enhances the learning effect of discussions. *Journal of the Learning Sciences*, 32(3), 455–476. <https://doi.org/10.1080/10508406.2023.2185148>
- Lim, J., Shin, Y., Lee, S., Chun, M. S., Park, J., & Ihm, J. (2024). Improving learning effects of student-led and teacher-led discussion contingent on prediscussion activity. *The Journal of Experimental Education*, 92(4), 626–643. <https://doi.org/10.1080/00220973.2023.2221394>
- Lou, Y., Abrami, P. C., & d'Apollonia, S. (2001). Small group and individual learning with technology: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 449–521. <https://doi.org/10.3102/00346543071003449>
- Martiani. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap e-learning berbasis Zoom Meeting pada mata kuliah Telaah Kurikulum Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4145–4151. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1414>

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muallim, M. (2026). Sinergi Manajemen Kurikulum Merdeka dan Kemitraan Industri. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 11(1), 40-52.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Pollock, P. H., Hamann, K., & Wilson, B. M. (2011). Learning through discussions: Comparing the benefits of small-group and large-class settings. *Journal of Political Science Education*, 7(1), 48–64.
<https://doi.org/10.1080/15512169.2011.539913>
- Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. (2026a). *Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Telaah Kurikulum BSAP*. Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar.
- Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. (2026b). *Bahan ajar: Konsep dasar dan karakteristik KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka*. Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar.
- Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. (2026c). *Lembar kerja mahasiswa: Analisis KTSP, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka*. Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar.
- Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. (2026d). *KuriKompas 3K: Media interaktif berbasis web untuk pembelajaran Telaah Kurikulum*. Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar.
- van de Pol, J., Mercer, N., & Volman, M. (2019). Scaffolding student understanding in small-group work: Students' uptake of teacher support in subsequent small-group interaction. *Journal of the Learning Sciences*, 28(2), 206–239.
<https://doi.org/10.1080/10508406.2018.1522258>
- Wheeler, D. K. (1969). *Curriculum process*. University of London Press.