

## BAB V DESAIN KURIKULUM

### Anatomi Kurikulum

Kurikulum dapat diumpamakan sebagai suatu organisme yang memiliki susunan anatomi tertentu. Komponen-komponen dari anatomi tubuh kurikulum yang utama adalah : tujuan, isi atau materi, proses atau sistem penyampaian dan evaluasi. Keempat komponen tersebut berkaitan erat satu sama lain, satu mempengaruhi yang lainnya.

Suatu kurikulum hendaknya memiliki kesesuaian atau relevansi. Kesesuaian ini menyangkut dua hal. Pertama kesesuaian antara kurikulum dengan tuntutan, kebutuhan, kondisi dan perkembangan masyarakat. Kedua, kesesuaian antara komponen-komponen kurikulum, isi sesuai dengan tujuan, proses sesuai dengan isi dan tujuan, demikian juga evaluasi sesuai dengan proses. Isi tujuan kurikulum.

#### A. Tujuan

Tujuan pendidikan nasional yang berjangka panjang merupakan suatu tujuan pendidikan umum, sedangkan tujuan Instruksional yang berjangka waktu cukup pendek merupakan tujuan yang bersifat khusus. Tujuan-tujuan khusus dijabarkan dari sasaran-sasaran pendidikan yang bersifat umum, biasanya abstrak dan luas, sasaran-sasaran khusus lebih konkrit, sempit dan terbatas. Dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, tujuan-tujuan khusus lebih diutamakan, karena lebih jelas dan mudah pencapaiannya. Dalam mempersiapkan pelajaran, guru menjabarkan tujuan mengajarnya dalam bentuk tujuan-tujuan khusus atau *objectives* yang akan menggambarkan “*What will the student be able to do as a result of the teaching that he was unable to do before*” (Rowntree, 1974) yang dikutip oleh A. Rifqi Amin. Mengajar dalam kelas lebih menekankan tujuan khusus, sebab hal itu akan dapat memberikan gambaran yang lebih persis, dan menekankan pada perilaku siswa, sedang di pihak lain suatu perumusan tujuan umum lebih bersifat abstrak, pencapaiannya dalam jangka waktu yang lama dan lebih sukar diukur.

Tujuan-tujuan mengajar dibedakan atas beberapa kategori, sesuai dengan perilaku yang menjadi sarasannya. Gagne dan Briggs mengemukakan 5 kategori tujuan yaitu “*Intellectual skills, and attitudes*”. Bloom mengemukakan kategori tujuan mengajar sesuai dengan domain-domain perilaku individu, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif berkenaan dengan pengenalan dan pemahaman pengetahuan, serta pengembangan kecakapan dan ketrampilan

intelektual. Domain afektif berkenaan dengan perubahan-perubahan dalam minat, sikap, nilai-nilai perkembangan apresiasi dan kemampuan menyesuaikan diri. Domain psikomotor berkenaan dengan ketrampilan-ketrampilan gerak dan ketrampilan manipulatif (Bloom, 1975) yang dikutip oleh A. Rifqi Amin.

## B. Bahan Ajaran

Siswa belajar suatu Interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan orang-orang, alat-alat dan ide-ide. Tugas utama seorang guru adalah menciptakan lingkungan tersebut, untuk mendorong siswa melakukan interaksi yang produktif dan memberikan pengalaman belajar yang dibutuhkan. Lingkungan tersebut disiapkan dalam suatu rencana mengajar. Dalam suatu rencana mengajar tercakup komponen-komponen : tujuan khusus, sekuen bahan ajaran, strategi mengajar, media mengajar serta evaluasi hasil mengajar. Karena perumusan tujuan khusus strategi dan evaluasi hasil mengajar dibahas secara tersendiri, maka dalam bagian ini yang akan diuraikan hanya sekuen bahan ajaran.

Untuk mencapai tiap tujuan mengajar yang telah ditentukan, diperlukan bahan ajaran. Bahan ajaran tersusun atas topik-topik dan sub-sub topik tertentu. Tiap-tiap topik mengandung ide-ide pokok yang relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Topik-topik atau sub-sub topik tersebut tersusun dalam sekuen tertentu yang membentuk suatu sekuen bahan ajaran.

## C. Strategi dan Media Mengajar

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan dalam mengajar. Rowntree (1974) yang dikutip oleh A. Rifqi Amin (2013) mengemukakan strategi “Exposition versus Discover”, dan “Groups versus Individuals”, Ausubel and Robinson (1969) mengemukakan kombinasi strategi “*Reception Versus Discovery Learning*” dan “*Rote Versus Meaningful learning*”.

### 1. *Reception (Exposition) Learning-Discover Learning.*

*Reception* and *Exposition* mempunyai makna yang sama, *reception* dilihat dari segi siswa sedangkan *exposition* dilihat dari segi guru. Dalam *reception* atau *exposition learning* keseluruhan bahan ajaran disampaikan kepada siswa dalam bentuk akhir. Penyampaiannya dapat secara lisan maupun tertulis. Siswa tidak dituntut mengolah, atau melakukan aktivitas lain kecuali menguasainya.

Dalam *Discovery learning* bahan ajaran tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menganalisa, menyimpulkan,

mereorganisasi, serta mengintegrasikan bahan-bahan ajaran. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut siswa akan menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

## 2. *Rote learning-meaningful learning.*

Dalam *rote learning* bahan ajaran disampaikan kepada siswa tanpa memperhatikan maknanya bagi siswa. Dalam *meaningful learning* penyampaian bahan mengutamakan maknanya bagi siswa. Menurut Ausubel dan Robinson (1970), suatu bahan ajaran bermakna bila dihubungkan dengan struktur kognitif, yaitu segala fakta, konsep, proporsi, teori dan data perseptual yang telah dikuasai siswa sebelumnya. Selanjutnya Ausubel dan Robinson menekankan bahwa *reception discovery learning* dan *rote-meaningful learning* dapat dikombinasikan satu sama lain sehingga membentuk 4 kombinasi strategi belajar mengajar : (a) *meaningful reception*, (b) *rote reception*, (c) *meaningful discovery* dan (d) *rote discovery*.

## 3. *Group learning-Individual learning*

*Discovery learning* cenderung menuntut aktivitas belajar secara Individual atau dalam kelompok kecil. *Discovery learning* dalam bentuk kelas pelaksanaannya agak sukar dan mempunyai beberapa keberatan. Keberatan utama *discovery learning* dalam bentuk; karena kemampuan dan kecepatan belajar siswa tidak sama, maka *discovery* hanya akan dilakukan oleh siswa pandai dan cepat, siswa-siswa yang kurang dan lambat akan mengikuti saja penemuan anak cepat. Di pihak lain anak-anak lambat akan menderita kurang motif belajar, acuh tak acuh dan kemungkinan menjadi pengganggu kelas.

## D. Evaluasi dan Penyempurnaan

Langkah utama selanjutnya setelah merumuskan tujuan, bahan ajaran dan media mengajar, adalah mengadakan evaluasi dan penyempurnaan. Evaluasi ditujukan untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Tiap kegiatan akan memberikan umpan balik, demikian pula dalam pencapaian tujuan-tujuan belajar dan proses pelaksanaan mengajar. Umpan balik tersebut digunakan untuk mengadakan berbagai usaha penyempurnaan baik bagi penentuan dan perumusan tujuan mengajar, penentuan sekuen bahan ajaran, strategi serta media mengajar.

Untuk menilai keberhasilan, siswa atau tujuan-tujuan khusus yang telah ditentukan diadakan suatu Evaluasi. Evaluasi ini disebut evaluasi hasil belajar. Dalam evaluasi ini disusun butir-butir soal untuk mengukur pencapaian tiap tujuan

husus yang telah ditentukan. Untuk tiap tujuan khusus minimal disusun satu butir soal.

Menurut lingkup luas bahan dan jangka waktu belajar dibedakan antara evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ditujukan untuk menilai penguasaan siswa akan tujuan-tujuan belajar dalam waktu yang cukup pendek. Dalam kurikulum SMP–SMU 1975 evaluasi formatif digunakan untuk menilai penguasaan siswa setelah selesai mempelajari satu satuan bahasan atau pokok bahasan. Evaluasi formatif lebih memegang peranan utama dalam memperbaiki proses belajar mengajar dan membantu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa (kurikulum SMP-SMU 1975 : Buku III 3). Dengan demikian evaluasi formatif selain berfungsi menilai proses, juga merupakan evaluasi atau tes diagnostik. Eronlund (1976) mengemukakan fungsi tes formatif sebagai berikut : (1) to plan corrective action for overcoming learning deficiencies, (2) to aid in motivating learning and (3) to increase retention and transfer of learning.

Evaluasi sumatif ditujukan untuk menilai penguasaan siswa akan tujuan-tujuan yang lebih luas sebagai hasil usaha belajar dalam jangka waktu yang cukup lama, satu semester, satu tahun atau selama jenjang pendidikan. Evaluasi sumatif mempunyai fungsi yang lebih luas dari pada evaluasi formatif. Evaluasi sumatif dimaksudkan untuk menentukan kemajuan belajar siswa (kenaikan kelas, kelulusan ujian) serta menilai efektivitas program secara menyeluruh. Untuk mengukur tingkat penguasaan siswa akan tujuan-tujuan yang telah ditentukan atau bahan yang telah diajarkan ada 2 macam norma yang digunakan “norm referenced” dan “criterion reference”

Dalam Criterion Reference penguasaan siswa yang diukur dengan suatu tes hasil belajar dibandingkan dengan suatu kriteria tertentu, umpamanya 80 % dari tujuan atau bahan yang diberikan. Dengan demikian dalam Criterion refenced ada suatu kriteria tersebut absolut.

Dalam norm referenced, tidak ada suatu kriteria absoket penguasa siswa dibandingkan dengan tingkat penguasaan kawan-kawannya. Dengan demikian norma yang digunakan adalah norma kelompok. Kelompok ini dapat berupa kelompok kelas, sekolah, daerah, ataupun nasional. Criterion referenced digunakan pada evaluasi formatif, dan *norm referenced* digunakan pada evaluasi sumatif.

## Macam-Macam Desain Kurikulum

Penyusunan desain kurikulum dapat dilihat dari dimensi, yaitu horisontal dan vertikal. Dimensi horisontal berkenaan dengan penyusunan dari isi kurikulum. Susunan lingkup ini seringkali diintegrasikan dengan proses belajar dan mengajarnya.

Dimensi vertikal menyangkut penyusunan sekuen bahan berdasarkan urutan tingkat kesukaran. Bahan tersusun mulai dari yang mudah, kemudian yang lebih sulit, atau yang bersifat dasar diteruskan dengan yang lanjutan.

Berdasarkan apa yang menjadi fokus dalam pengajaran, sekurang-kurangnya dikenal tiga pola desain, yaitu :

1. *Subject centred design*, suatu desain kurikulum yang berpusat pada bahan ajaran.
2. *Learner centred design*, suatu desain yang mengutamakan peran siswa.
3. *Problems centred design*, desain kurikulum yang bertolak dari masalah-masalah yang dihadapi dalam masyarakat.

Walaupun bertolak dari unsur yang sama, dalam suatu pola desain berkembang pula variasi desain. Dalam *subject centred* dikenal *the subject design the disciplines design*, dan *the broad fields design*.

*Learner centred design* disebut pula *the activity* atau *experience design*. Pada *problem centred design* berkembang *the areas of living design* dan *the core design*.

#### 1) Subject Centred Design

*Subject centred design Curriculum* merupakan bentuk yang paling populer, paling tua dan paling banyak digunakan. Dalam *subject centred design*, kurikulum dipusatkan pada isi atau materi yang akan diajarkan. Kurikulum tersusun atas sejumlah mata pelajaran dan mata pelajaran-mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah-pisah. Karena terpisah-pisahannya itu maka kurikulum ini disebut juga *separate subject curriculum*.

Desain ini berkembang dari Konsep Pendidikan Klasik yang menekankan pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai masa lalu dan berupaya untuk mewariskannya kepada generasi berikutnya. Karena mengutamakan isi atau bahan ajaran atau *subject matter* tersebut maka model kurikulum disebut *subject academic*.

*Subject centred design curriculum* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah mudah disusun, dilaksanakan, dievaluasi dan disempurnakan. Bahan pengajaran pun tidak perlu dipersiapkan secara khusus, asal menguasai materi seringkali dipandang sudah dapat menyampaikannya. Beberapa kritik dilontarkan terhadap bentuk desain ini yang menunjukkan kelemahannya, *pertama*, karena

pengetahuan diberikan secara terpisah-pisah, hal itu bertentangan dengan kenyataan, dalam kenyataan ilmu pengetahuan itu merupakan suatu kesatuan. *Kedua*, karena mengutamakan bahan ajaran maka peran siswa sangat pasif. *Ketiga*, pengajaran lebih menekankan pengetahuan dan kehidupan masa lalu, dengan demikian pengajaran lebih bersifat verbalistis dan tidak praktis.

## 2) Problem Centred Design

*Problem centred design* berpangkal pada filsafat yang mengutamakan peranan manusia (*man centred*). Berbeda dengan *learner centred* yang menganggap manusia atau anak sebagai individu. *Problem centred design* menekankan manusia dalam kesatuan kelompok yaitu kesejahteraan masyarakat.

Mereka berangkat dari asumsi bahwa manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama. Dalam kehidupan bersama ini mereka menghadapi masalah-masalah bersama yang dipecahkan secara bersama pula. Mereka berinteraksi, berkooperasi dalam memecahkan masalah sosial yang mereka hadapi untuk meningkatkan kesejahteraan sosial mereka.

Konsep-konsep ini menjadi landasan pula dalam pendidikan dan pengembangan kurikulum. Berbeda dengan *learner centred* kurikulum mereka disusun sebelumnya (*replanned*). Isi kurikulum adalah berupa masalah-masalah sosial yang dihadapi anak-anak sekarang dan akan datang. Sekuen bahan disusun berdasarkan kebutuhan, kepentingan dan kemampuan siswa. *Problem centred design* menekankan baik isi maupun perkembangan siswa.

Minimal ada 2 variasi model desain kurikulum ini, yaitu *The areas of living design* dan *the core design*. Terdapat banyak variasi pandangan tentang *the core design*. Yang paling umum memandang *core curriculum* sebagai suatu model pendidikan atau program pendidikan yang memberikan pendidikan umum. Pada beberapa kurikulum yang berlaku di Indonesia dewasa ini, *core curriculum* disebut sebagai kelompok mata kuliah/pelajaran dasar umum, dan diarahkan pada pengembangan kemampuan-kemampuan pribadi dan sosial. Kalau kelompok mata kuliah/pelajaran spesialisasi diarahkan pada penguasaan keahlian/kejujuran tertentu, maka kelompok mata kuliah/pelajaran ini ditujukan pada pembentukan pribadi yang sehat, baik, matang dan warga masyarakat akan mampu membina kerja sama yang baik pula.

*Core curriculum* diberikan oleh guru-guru yang memiliki penguasaan dan wawasan pengetahuan yang luas, bukan spesialis. Di samping memberikan

pengetahuan, nilai-nilai dan ketrampilan sosial, guru-guru tersebut juga memberikan bimbingan kerjasama yang baik pula.

Di samping memberikan pengetahuan, nilai-nilai dan ketrampilan sosial, guru-guru tersebut juga memberikan bimbingan terhadap perkembangan sosial pribadi anak.

Ada beberapa variasi desain *core curriculum*, yaitu: (1) *the separate subject core*, (2) *the correlated core*, (3) *the fused core*, (4) *the activity/experience core*, (5) *the areas of livings core*, (6) *the social problems core*.

- (1) *The separate subject core*. Dikembangkan dari *the separate subject design*. Salah satu usaha untuk mengatasi keterpisahan antara mata pelajaran, yaitu beberapa mata pelajaran yang dipandang mendasari atau menjadi inti dari mata pelajaran lainnya dijadikan *core*, umpamanya bahasa dan studi sosial. Mata pelajaran *core* ini diberikan oleh seorang guru dalam periode (blok) waktu tertentu. Dengan demikian mata pelajaran *core* merupakan mata pelajaran wajib untuk semua siswa.
- (2) *The Correlated Core*. Model desain ini pun berkembang dari *the separate subject design*, dengan jalan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang erat hubungannya. Ada 2 pola pelaksanaan desain ini . *Pertama*, bahan pelajaran dari 2 atau lebih mata pelajaran yang berhubungan diberikan pada waktu yang sama atau berurutan. *Kedua*, bahan-bahan pelajaran yang esensial dikumpulkan dan disusun kembali dalam satu tema yang umum/luas membentuk unit-unit masalah. *Correlated core* pola kedua ini biasanya diberikan oleh guru-guru spesialis dalam blok waktu tertentu.
- (3) *The Fused Core*. Kurikulum ini juga berpangkal dari *separate subject*, pengintegrasianya bukan hanya antara dua atau tiga pelajaran tetapi lebih banyak. Sejarah, Geografi, Antropologi, Sosiologi, Ekonomi diintegrasikan menjadi menjadi studi kemasyarakatan. Dalam studi ini dikembangkan tema-tema masalah yang umum yang dapat ditinjau dari berbagai sudut pandangan (disiplin ilmu). *The fused Core* ingin diintegrasikan secara penuh tetapi dalam kenyataan tidak semua pelajaran dapat diintegrasikan. Beberapa mata pelajaran masih terpadu dalam bentuk *correlated core*.
- (4) *The activity/experience core*. Model desain ini berkembang dari pendidikan progresif dengan *learner centred* desainnya. Seperti halnya *learner centred*, *the activity/experience core* dipusatkan pada minat-minat dan kebutuhan siswa. Desain kurikulumnya tidak memiliki struktur yang formal dan tidak dirancang sebelumnya. Isi dan organisasi kurikulum disusun oleh guru dan kelas.

Dibandingkan dengan model-model lain, desain ini sedikit sekali digunakan. Mungkin karena sifatnya tidak berstruktur dan model kurikulum ini lebih sulit dilaksanakan. Pada sekolah-sekolah yang menggunakan model *activity/experience core* diselenggarakan dalam periode (blok) waktu yang lebih panjang. Minat-minat individual siswa mendapat perhatian dalam program *core*. Dalam pelaksanaan pengajaran yang sifatnya individual, guru-guru program *core* biasanya dibantu oleh guru-guru spesialis.

- (5) *The areas of living core*. Model desain berpangkal juga pada pendidikan progresif, tetapi organisasinya berstruktur dan dirancang sebelumnya. Berbentuk pendidikan umum yang isinya diambil dari masalah-masalah yang muncul di masyarakat. Bentuk desain ini dipandang sebagai *core design* yang paling murni dan paling cocok untuk program pendidikan umum. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor : (1) berpusat pada masalah, bukan pada bahan atau siswa (2) dirancang sebelumnya (3) berbentuk program umum dan integral (4) dilaksanakan oleh guru yang juga berperan sebagai pembimbing dalam suatu blok waktu (5) memperhatikan minat dan kebutuhan masalah anak sebagai bagian dari masyarakat.

Kebaikan dari model desain ini sama dengan *the areas of living core design*, yaitu : Mengintegrasikan dan menyatukan isi, mendorong pemecahan masalah, bahan ajaran berkenaan dengan sesuatu yang hangat, dibutuhkan oleh anak, motivasi datangnya dari dalam (instrinsik).

Meskipun model ini dipandang paling murni dan mempunyai banyak kelebihan, tetapi hanya sedikit sekolah di Amerika Serikat yang menggunakannya (antara 4-13 %). Ada beberapa hal yang menyebabkannya. Pertama, model ini dipandang masih mewakili *subject centred curriculum*, tetapi mengingkari dasarnya sendiri dan menggunakan pendekatan paedagogik yang terlalu lemah (*soft paedagogy*). Kedua, *core curriculum* yang bersifat pendidikan umum kurang disenangi oleh masyarakat Amerika, karena lebih menghargai pendidikan nasional yang spesialis. Mereka lebih menyenangi pendidikan yang “*learning, living*” daripada “*learning how to live*”. Ketiga, sukar dicari sumber dan guru-guru yang sesuai, sebab buku-buku yang ada disusun menurut *subject centred*, demikian juga gurunya.

- (6) *The social problems core*, Model desain ini pun merupakan produk dari pendidikan progresif. Dalam beberapa hal model ini sama dengan *areas of living core*. Perbedaannya terletak pada *the areas living core* didasarkan atas kegiatan-



kegiatan yang *universal core* yang tidak berisi hal yang kontroversial, sedang *the social problems core* didasarkan atas problema-problema yang mendasar yang bersifat kontroversial. Beberapa contoh masalah sosial yang menjadi tema model *core design* ini adalah kemiskinan, kelaparan, pertumbuhan penduduk, inflasi, rasialisme, perang, senjata nuklir dan sebagainya. Hal-hal di atas adalah sesuatu yang mendesak untuk dipecahkan dan berisi suatu kontroversial, bersifat pro dan kontra. *The areas the living core* cenderung mempertahankan kondisi yang ada, sedang *the social problems core* mencoba memberikan penilaian yang sifatnya kritis dari sudut sistem nilai sosial dan pribadi yang berbeda.

Penyusunan kurikulum *the social problems core* mengikuti pola seperti yang digambarkan dengan urutan pertanyaan-pertanyaan di bawah ini :

1. Bagaimana gambaran masyarakat yang ada dewasa ini ?
2. Apa akibatnya bila kita terus mempertahankan kondisi yang ada ini ?
3. Bagaimana gambaran keadaan masyarakat yang ideal ?
4. Jika gambaran pada pertanyaan 3 berbeda dengan pertanyaan 2 usaha apakah yang dapat dilakukan untuk mengatasinya baik secara kelompok maupun individual ?

Kurikulum *the social problems core* tidak bersifat kaku, terbuka untuk penyempurnaan pada setiap saat, agar mutakhir dan relevan dengan perkembangan masyarakat. Sekuens kurikulum disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip psikologis seperti: kematangan, minat, tingkat kesukaran, pengalaman dan penguasaan sebelumnya.

Terhadap keenam model desain di atas dapat ditambahkan dua model desain lain yang juga menekankan pendidikan umum yaitu *the unencapsulation design*. Model desain ini merupakan reaksi terhadap *encapsulation*. Menurut konsep *unencapsulation*, manusia memiliki kemampuan untuk mengamati dan memahami seluruh yang ada di dunia ini tetapi dalam kenyataannya karena adanya berbagai hambatan dan rintangan, hanya sedikit saja yang dapat dikuasai. *The unencapsulation design* diarahkan pada pengembangan manusia lebih baik, yang memiliki pengetahuan dan kemampuan yang lebih lengkap, tepat dan seimbang. Menurut Joseph Royce, pencetus konsep ini, pengetahuan dan kemampuan yang demikian akan tercapai melalui penggunaan empat cara penguasaan, yaitu melalui : pemikiran (rasionalisme), pengamatan (Empirisme), perasaan (intuisisme) dan

kepercayaan (otoritarianisme). Desain yang lain adalah *Becker's Humanistic Design*.

Repositori Institusi | Universitas Kristen Satya Wacana  
repository.uksw.edu

