

DESAIN KURIKULUM

Oleh : Nisa Muktiana/15105241036

nisamuktiana.bogs.uny.ac.id

Desain Kurikulum

Pengertian pengembangan kurikulum atau disebut juga curriculum development atau curriculum planning menunjuk pada kegiatan menghasilkan kurikulum , kegiatan ini lebih bersifat konseptual daripada material, yang dimaksud dalam kegiatan pengembangan ini adalah penyusunan , pelaksanaan , penilaian dan penyempurnaan.

Desain dapat dirumuskan sebagai proses yang disengaja tentang suatu pemikiran, perencanaan dan penyeleksian bagian-bagian , teknik, dan prosedur yang mengatur suatu tujuan . Jika telah menyelesaikan tahap-tahap tersebut, selesailah tugas pengembangan atau desain kurikulum. Tugas selanjutnya adalah tugas-tugas melaksanakan kurikulum tersebut di sekolah dan memonitornya pelaksanaannya pengembangan kurikulum.

Bentuk-bentuk rancangan kurikulum yang dipakai di persekolahan:

- General statement
- Course of study
- Specific teaching aids
- Descriptions of practice

Macam-macam desain:

- The society-oriented curriculum
- The child-centered curriculum
- The knowledge-centered curriculum
- The eclectic curriculum (Longstreet &Shane)
- Subject matter/disciplines
- Specific competencies/technology
- Human traits/process
- Social functions/activities
- Individual needs and interest/activities (Saylor, dkk)

Asumsi-asumsi yang melandasi desain :

- Tujuan pendidikan
- Sumber tujuan
- Karakteristik peserta didik
- Hakekat proses belajar
- Tipe masyarakat yang dilayani

Prinsip-prinsip dalam mendisain

Saylor (Hamalik :2007) mengajukan delapan prinsip ketika akan mendesain kurikulum, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Desain kurikulum harus memudahkan dan mendorong seleksi serta pengembangan semua jenis pengalaman belajar yang esensial bagi pencapaian prestasi belajar, sesuai dengan hasil yang diharapkan.
- 2) Desain memuat berbagai pengalaman belajar yang bermakna dalam rangka merealisasikan tujuan–tujuan pendidikan, khususnya bagi kelompok siswa yang belajar dengan bimbingan guru;
- 3) Desain harus memungkinkan dan menyediakan peluang bagi guru untuk menggunakan prinsip-prinsip belajar dalam memilih, membimbing, dan mengembangkan berbagai kegiatan belajar di sekolah;
- 4) Desain harus memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengalaman dengan kebutuhan, kapasitas, dan tingkat kematangan siswa
- 5) Desain harus mendorong guru mempertimbangkan berbagai pengalaman belajar anak yang diperoleh diluar sekolah dan mengaitkannya dengan kegiatan belajar di sekolah.
- 6) Desain harus menyediakan pengalaman belajar yang berkesinambungan, agar kegiatan belajar siswa berkembang sejalan dengan pengalaman terdahulu dan terus berlanjut pada pengalaman berikutnya.
- 7) Kurikulum harus di desain agar dapat membantu siswa mengembangkan watak, kepribadian, pengalaman, dan nilai-nilai demokrasi yang menjiwei kultur.
- 8) Desain kurikulum harus realistis, layak, dan dapat diterima

Karakteristik Desain Kurikulum

Desain Kurikulum	Sumber Tujuan	Cara Mengorganisir Pembelajaran
Subject Matter	Mata pelajaran yang harus dikuasai	Disiplin ilmu (contoh : Kimia)
Kompetensi Khusus	Kompetensi yang dipersyaratkan	Modul pembelajaran
Sifat Manusia	Sifat yang dipelajari	Klarifikasi nilai
Fungsi Sosial	Kebutuhan sosial	Aktivitas kemasyarakatan
Kebutuhan Individu	Kebutuhan dan minat individu	Belajar mandiri

Desain Kurikulum “Subject Matter/Discipline”

● Asumsi-asumsi

- Tujuan : Melatih peserta didik menggunakan ide-ide
- Sumber Tujuan : Pendidikan Klasik
- Karakteristik Peserta Didik : Anak Sebagai Tabung Kosong
- Hakekat Pembelajaran : Ekspositorik dan Inkuiri

- Ciri-ciri Umum
 - Berdasarkan atas suatu struktur ilmu
 - Pola kerja mekanik
 - Memperhatikan isi dan proses belajar
- Komponen-komponen
 - Tujuan : Mengemukakan ide-ide
 - Materi : Struktur disiplin ilmu
 - Proses Pembelajaran : Ekspositorik dan Inkuiri
 - Evaluasi : Bevariasi sesuai tujuan dan sifat mata pelajaran
- Kelebihan
 - Cocok di PT
 - Logis dan sistematis
 - Isi komprehensif
- Kelemahan
 - Mengabaikan karakter peserta didik
 - Kurang memperhatikan proses

Desain Kurikulum “Specific Competencies/Technology”

- Asumsi-asumsi
 - Tujuan : Mengubah perilaku yang teramati dan terukur
 - Sumber Tujuan : Pendidikan berbasis kompetensi
 - Karakteristik Peserta Didik : Anak sebagai individu yang aktif
 - Hakekat Pembelajaran : Pembelajaran individual
- Ciri-ciri Umum
 - Berdasarkan atas suatu kompetensi tertentu
 - Pola kerja sistematis
 - Memperhatikan kinerja dan poses belajar
- Komponen-komponen
 - Tujuan : Mengubah perilaku sesuai kebutuhan masyarakat
 - Materi : Kompetensi
 - Proses Pembelajaran : Individual
 - Evaluasi : Berbasis kinerja
- Kelebihan
 - Efisien dan efektif
 - Penguasaan materi terjamin
 - Akuntabilitas terpenuhi
- Kelemahan
 - Metode cenderung seragam
 - Kurang mampu memenuhi semua kebutuhan siswa
 - Transfer of learning result lemah
 - Sulit diterapkan untuk pembelajaran afektif

Desain Kurikulum “Social Functions”

- Asumsi-asumsi
 - Tujuan : Pengembangan masyarakat demokratis
 - Sumber Tujuan : Problem masyarakat
 - Karakteristik Peserta Didik : Warga masyarakat yang baik
 - Hakekat Pembelajaran : Masyarakat demokratis
- Ciri-ciri Umum
 - Berakar pada masyarakat/problem masyarakat
- Komponen-komponen

- Tujuan : Masyarakat demokratis
- Materi : Kebutuhan masyarakat
- Proses Pembelajaran : Problem solving
- Evaluasi : Auhtentic assessment

- Kelebihan
 - Siswa peka dan kritis terhadap masalah masyarakat
- Kelemahan
 - Pengembangan materi kurang memperhatikan struktur ilmu

Desain Kurikulum “Individual Needs and Interests”

- Asumsi-asumsi
 - Tujuan : Pengembangan potensi anak secara individual
 - Sumber Tujuan : Pendidikan progresivism
 - Karakteristik Peserta Didik : Pribadi yang unik
 - Hakekat Pembelajaran : Problem solving
- Ciri-ciri Umum
 - Berdasarkan atas kebutuhan individu, fleksibel, dan membant siswa secara individual
- Komponen-komponen
 - Tujuan : Pengembangan potensi anak secara individual
 - Materi : Kebutuhan individual
 - Proses Pembelajaran : Problem Solving
 - Evaluasi : Tes dan non tes
- Kelebihan
 - Memenuhi kebutuhan individual
- Kelemahan
 - Tak mampu memenuhi semua tujuan masyarakat

Langkah Mendesain Kurikulum :

1. Menentukan hal-hal esensial yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan domain
2. Identifikasi domain tujuan pembelajaran
3. Identifikasi tipe peluang belajar yang mungkin
4. Menentukan desain kurikulum yang cocok
5. Menyiapkan desain kurikulum secara tentatif
6. Identifikasi persyaratan implementasi

Desain Kurikulum (*problem centered design*)

Problem centered design berpangkal pada filsafat yang mengutamakan peranan manusia (*man centered*). *Problem centered desain* menekankan manusia dalam kesatuan kelompok yaitu kesejahteraan masyarakat dan menekankan pada perkembangan peserta didik.^{1[6]}

Hal ini bertolak dari asumsi para ahli pendidikan humanistik bahwa manusia sebagai makhluk social selalu hidup bersama. Dalam kehidupan bersama ini manusia menghadapi masalah-masalah bersama yang harus dipecahkan bersama pula. Mereka berinteraksi, berkooperasi dalam memecahkan masalah-masalah social yang mereka hadapi untuk meneingkatkan kehidupan mereka, selain itu anak atau siswa adalah yang pertama dan utama dalam pendidikan, sehingga kurikulum

humanistik lebih memberikan tempat utama kepada siswa. Siswa dipandang sebagai subjek yang menjadi pusat kegiatan pendidikan, siswa memiliki potensi, kemampuan dan kekuatan untuk berkembang.

Konsep-konsep ini menjadi landasan pula dalam pendidikan dan pengembangan kurikulum. Berbeda dengan learner centered, kurikulum mereka disusun sebelumnya (preplanned). Isi kurikulum berupa masalah-masalah social yang dihadapi peserta didik sekarang dan yang akan datang. Sekuens bahan disusun berdasarkan kebutuhan, kepentingan dan kemampuan peserta didik.

Problem centered design menekankan pada isi maupun perkembangan peserta didik. Minimal ada dua variasi model desain kurikulum ini, yaitu *The Areas Of Living Design*, dan *The Core Design*.

1). *The Area of Living Design*

Perhatian terhadap bidang-bidang kehidupan sebagai dasar penyusunan kurikulum telah dimulai oleh Hebert Spencer pada abad 19, dalam tulisan yang berjudul *What Knowledge is of most worth? Areas of living design* seperti learner centered design menekankan prosedur belajar melalui pemecahan masalah.^{2[8]}

Dalam prosedur belajar ini tujuan yang bersifat proses (*process objectives*) dan yang bersifat isi (*content objectives*) diintegrasikan. Penguasaan informasi- informasi yang bersifat pasif tetap dirangsang. Ciri lain yaitu menggunakan pengalaman dan situasi – situasi dari peserta didik sebagai pembuka jalan dalam mempelajari bidang-bidang kehidupan.

Dalam *the areas of living* hubungannya besar sekali. Tiap pengalaman peserta didik sangat erat hubungannya dengan bidang-bidang kehidupan sehingga dapat dikatakan suatu desain merangkumkan pengalaman-pengalaman social peserta didik. Dengan demikian, desain ini sekaligus menarik minat peserta didik dan mendekatkannya pada pemenuhan kebutuhan hidupnya dalam masyarakat.

Desain ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya:

- *The areas of living design* merupakan *the subject matter design* tetapi dalam bentuk yang terintegrasi. Pemisahan antara subject dihilangkan oleh problema- problema kehidupan sosial.
 - Karena kurikulum diorganisasikan di sekitar problema- problema peserta didik maka kurikulum ini menggunakan prosedur pemecahan masalah.
-

- Menyajikan bahan ajar yang relevan, untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan.
- Menyajikan bahan ajar dalam bentuk yang profesional.
- Motivasi berasal dari peserta didik.^{3[9]}

Adapun kekurangan dari desain ini adalah:

- Penentuan lingkup dan sekuens dari bidang-bidang kehidupan yang sangat esensial sangat sukar.
- Lemahnya integrasi kurikulum
- Desain ini mengabaikan warisan budaya.

para peserta didik memandang masalah untuk sekarang dan masa depan dan mengabaikan masa lalu.

2). *The Core Design*

The cores design timbul sebagai reaksi utama kepada *separate subject design*, yang sifatnya terpisah-pisah. Dalam mengintegrasikan bahan ajar, mereka memilih mata pelajaran tertentu sebagai inti (core). Pelajaran lainnya dikembangkan dan disekitar core tersebut. Menurut konsep ini inti-inti bahan ajar dipusatkan pada kebutuhan individual dan sosial. *The core design* biasa juga disebut *the core curriculum*.

Terdapat banyak variasi pandangan tentang *the core design*. Mayoritas 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 kelompok mata kuliah atau pelajaran dasar umum, dan diarahkan pada pengembangan kemampuan-kemampuan pribadi dan social. Kalau kelompok mata kuliah/pelajaran spesialisasi diarahkan pada penguasaan keahlian/kejuruan tertentu, maka kelompok mata pelajaran ini ditujukan pada pembentukan pribadi yang sehat, baik, matang, dan warga masyarakat yang mampu membina kerja sama yang baik pula.

The core curriculum diberikan guru-guru yang memiliki penguasaan dan berwawasan luas, bukan spesialis. Di samping memberikan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan social, guru-guru tersebut juga memberikan bimbingan terhadap perkembangan social pribadi peserta didik.

Ada beberapa variasi desain core curriculum yaitu:

1. *The separate subject core*. Salah satu usaha untuk mengatasi keterpisahan antar-mata pelajaran, beberapa mata pelajaran yang dipandang mendasari atau menjadi inti mata pelajaran lainnya dijadikan core.
2. *The correlated core*. Model desain ini pun berkembang dari the separate subjects design, dengan jalan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang erat hubungannya.
3. *The fused core*. Kurikulum ini juga berpangkal dari separate subject, pengintegrasianannya bukan hanya antara dua atau tiga pelajaran tetapi lebih banyak. Sejarah, geografi, antropologi, sosiologi, ekonomi dipadukan menjadi studi kemasyarakatan. Dalam studi ini dikembangkan tema-tema masalah umum yang dapat diinjau dari berbagai sudut pandang.
4. *The activity/experience core*. Model desain ini berkembang dari pendidikan progresif dengan learner centered design-nya. Seperti halnya pada learner centered, the activity/experience core dipusatkan pada minat-minat dan kebutuhan peserta didik.
5. *The areas of living core*. Desain model ini 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.
6. *The social problems core*. Model desain ini pun merupakan produk dari pendidikan progresif. Dalam beberapa hal model ini sama dengan the areas of living core. Perbedaannya terletak pada the areas of living core didasarkan atas kegiatan-kegiatan manusia yang universal tetapi tidak berisi hal yang kontroversial, sedangkan the social problems core di dasarkan atas problema-problema yang mendasar dan bersifat kontroversial. Beberapa contoh masalah social yang menjadi tema model core design ini adalah kemiskinan, kelaparan, 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 of living core cenderung memelihara dan mempertahankan kondisi yang ada, sedang the social problems core mencoba memberikan penilaian yang sifatnya kritis dari sudut sistem nilai social dan pribadi yang berbeda.

http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._SENI_RUPA/194610211978032-SOFI_SUFIARTI_AMIRSYAH/DATA_MAKALAH_DAN_LAPORAN/MAKALAH_DESAIN_KURIKULUM.pdf

<http://pascasarjana-halimi.blogspot.co.id/2014/12/model-model-desain-kurikulum-social.html>