

FAKTOR-FAKTOR PENTING DALAM MENDISAIN KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN

Wesli H Situmeang

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Wesli.h.situmeang@gmail.com

Abstrak

Konsep desain kurikulum mengacu pada fokus bagaimana kurikulum diciptakan, terutama berkaitan dengan penyusunan aktual bagian-bagian dalam perencanaan kurikulum. Batasan desain kurikulum kadang-kadang disebut Organisasi kurikulum mengacu pada penyusunan elemen-elemen kurikulum sebagai suatu entitas substantif. Bagian-bagian atau komponen dalam menyusun sebuah kurikulum ada 4 yaitu (1) aims, goals, objectives, (2) materi ajar, (3) pengalaman belajar, dan (4) pendekatan yang dipakai dalam evaluasi. Walaupun sebahagian besar desain kurikulum direncanakan dengan mengatur empat unsur penting tersebut, namun sering kali unsur-unsur ini tidak diberi beban/bobot yang sama. Sering terjadi, isi atau bahan pelajaran menerima penekanan utama, atau kadang-kadang sekolah menciptakan desain yang menekan sasaran pelajaran dan pendekatan evaluasi. Beberapa desain kurikulum memberi penekanan utama pada pengalaman atau aktivitas belajar. Perancang kurikulum dalam merancang kurikulum harus mengajukan pertanyaan: Apa yang menjadi sumber ide bagi pendidikan?. Dia harus menggali dan memahami, apa yang menjadi orientasi filosofis dan orientasi sosial dari kurikulum. Bila tidak, akan terjadi ketidakrasionalan dalam kurikulum yang disusun. Taba mencatat, bahwa banyak jarak antara teori dan praktek yang mungkin disebabkan oleh ketiadaan dasar pemikiran atau rasionalitas. Dalam kata lain bahwa ilmu pengetahuan dijadikan sebagai sumber ide dengan alasan bahwa penyusunan kurikulum perlu didasari oleh sesuatu yang secara ilmiah dapat dibuktikan dan dievaluasi. Desain kurikulum yang berfokus kepada materi ajar merupakan desain yang bersumber dari ilmu pengetahuan ini. Dalam desain yang berorientasi pada disiplin, peserta didik dilibatkan untuk mengetahui logika dasar atas struktur masing masing disiplin (keterkaitan, konsep konsep, dan prinsip prinsip) dan memahami bentuk bentuk disiplin melalui inkuiri. Joseph Schwab menyebutkan hal itu struktur sintaksis (aturan-aturan masing masing struktur). Kritik terhadap desain kurikulum ini adalah bahwa disiplin keilmuan itu tidak sama, atau tidak berhubungan dengan kenyataan hidup peserta didik. Peserta didik cenderung didorong untuk menyesuaikan dengan kurikulum, bukan kurikulum yang menyesuaikan diri dengan peserta didik. Banyak hal hal yang terdapat di luar kurikulum seperti: estetika, humanisme, kehidupan pribadi/sosial, dan pendidikan kejuruan yang tidak dapat dimasukkan ke dalam suatu disiplin.

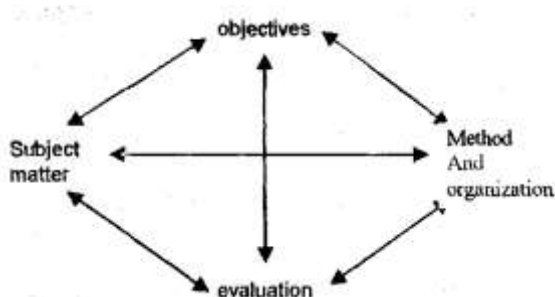
Kata Kunci: Faktor penting, Disain kurikulum, Satuan pendidikan

Pendahuluan

Ketika mempertimbangkan sebuah desain kurikulum, pembuat keputusan kurikulum menghadapi pertanyaan: “struktur kurikulum yang bagaimana yang dapat dikembangkan sehingga komponen-komponen yang memiliki otonomi tidak saling mengacaukan desain secara keseluruhan?”. Komponen penting dalam sebuah desain kurikulum adalah: (1) tujuan (*aims, goals, objective*), (2) bahan pelajaran, (3) metode dan organisasi, dan (4) pendekatan evaluasi. Empat komponen kurikulum tersebut timbul berdasarkan pertanyaan:

1. Apa yang harus dikerjakan?,
2. Materi apa yang harus dilibatkan?,
3. Apa strategi pengajaran, sumber ajar, dan aktivitas yang akan dipergunakan?, serta
4. Apa metode dan instrumen-instrumen yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan kurikulum tersebut?.

H. Giles menciptakan hubungan antar komponen tersebut seperti gambar berikut.



Perancang kurikulum dalam merancang kurikulum harus mengajukan pertanyaan: Apa yang menjadi sumber ide bagi pendidikan?. Dia harus menggali dan memahami, apa yang menjadi

orientasi filosofis dan orientasi sosial dari kurikulum. Bila tidak, akan terjadi ketidakrasionalan dalam kurikulum yang disusun. Taba mencatat, bahwa banyak jarak antara teori dan praktek yang mungkin disebabkan oleh ketiadaan dasar pemikiran atau rasionalitas.

Ronald Doll mengajukan empat sumber ide yang melatarbelakangi desain kurikulum, yaitu ilmu (*science*), masyarakat (*society*), kepercayaan akan sesuatu yang abadi (*eternal varieties*), dan keyakinan (*devine will*). Pendapat ini sejalan dengan identifikasi Dewey dan Bode yang dipupulerkan oleh Tyler, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), masyarakat (*society*), dan peserta didik (*the learner*).

Pembahasan

Sumber-sumber Desain Kurikulum

Dalam merancang kurikulum harus mengajukan pertanyaan: Apa yang menjadi sumber ide bagi pendidikan?. Dia harus menggali dan memahami, apa yang menjadi orientasi filosofis dan orientasi sosial dari kurikulum. Bila tidak, akan terjadi ketidakrasionalan dalam kurikulum yang disusun. Taba mencatat, bahwa banyak jarak antara teori dan praktek yang mungkin disebabkan oleh ketiadaan dasar pemikiran atau rasionalitas.

Ronald Doll mengajukan empat sumber ide yang melatarbelakangi desain kurikulum, yaitu ilmu (*science*), masyarakat (*society*), kepercayaan akan sesuatu yang abadi (*eternal varieties*), dan keyakinan (*devine will*). Pendapat ini sejalan dengan identifikasi Dewey dan Bode yang dipupulerkan oleh Tyler, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), masyarakat (*society*), dan peserta didik (*the learner*).

1. Ilmu (*science*)

Pendesain kurikulum sangat mengagungkan metode ilmiah untuk

mendapatkan kebenaran, atau ilmu yang diungkapkan ahli pendidikan sebagai sumber kurikulum. Alasannya, penyusunan kurikulum perlu didasari oleh sesuatu yang secara ilmiah dapat dibuktikan dan dievaluasi. Mereka memilih dan menyusun kurikulum dengan unsur-unsur kenyataan yang dapat diamati dan terukur. Materi yang dirancang biasanya didiskusikan terlebih dahulu diantara orang yang memiliki pengetahuan sebagai pencipta ide.

2. Masyarakat (society)

Para perancang kurikulum yang mempercayai masyarakat sebagai sumber kurikulum, karena sekolah merupakan agen masyarakat. Sekolah perlu mengambil gagasannya untuk menganalisis kurikulum sesuai dengan situasi sosial.

3. Keabadian dan sumber Ilahi (eternal varieties)

Sebagian orang seharusnya mempertimbangkan bahwa para perancang perlu mendukung masa lalu jika isi dari materi masih sesuai. Pandangan tradisional ini, mencerminkan suatu pertumbuhan filosofi, mereka mengusulkan untuk memilih sumber kebenaran abadi dan elemen kurikulum akan mampu mengantarkan manusia sesuai dengan kitab-kitab injil atau kitab suci lainnya. Model seperti ini banyak dianut oleh sekolah-sekolah agama.

4. Pengetahuan (knowledge)

Beberapa orang menginterpretasikan, jika ilmu dijadikan sebagai sumber dalam merancang kurikulum, maka akan memiliki kelemahan, ilmu pengetahuan yang satu mengabaikan isi dari bidang studi lainnya. Oleh karena itu, pengetahuan hendaknya diorganisasi dengan cara yang lebih luas. Model seperti ini merupakan perluasan dari model ilmu sebagai sumber, karena pengetahuan memiliki arti yang lebih luas dari ilmu.

5. Peserta Didik (the learner)

Pendesain kurikulum meyakini, bahwa kurikulum hendaknya didasarkan atas

apa yang diketahui tentang peserta didik, bagaimana dia belajar, dan membentuk tatanan nilai. Ide dalam mendesain kurikulum menekankan agar memperhatikan bagaimana keadaan dan tingkah peserta didik.

Kerangka Konseptual; Pengorganisasian Vertikal dan Horizontal

Organisasi komponen kurikulum berada pada dimensi horizontal dan vertikal.

1. Organisasi horizontal adalah lingkup kurikulum berupa pengintegrasian antara materi kurikulum. Contoh dalam materi pelajaran matematika berhubungan dengan materi pelajaran lain.

2. Organisasi vertikal, merupakan urutan berdasarkan tingkat kesukaran. Materi tersusun dari yang mudah kemudian yang lebih sulit, atau dari materi dasar kemudian diteruskan kepada materi lanjutan.

Pertimbangan Dimensi Desain

Desain kurikulum merupakan hubungan antara komponen-komponen kurikulum. Desain kurikulum tersebut haruslah mempertimbangkan dimensi: ruang lingkup (scope), pengintegrasian (integration), pengurutan (sequence), keberlanjutan (continuity), artikulasi dan keseimbangan (articulation and balance).

1. Ruang lingkup (scope), menunjuk kepada kedalaman dan keluasan dari lingkupannya isinya kurikulum, aktivitas yang akan dipergunakan, serta apa yang akan dilaksanakan selanjutnya.

2. Pengintegrasian (integration), merupakan keterkaitan antara apa yang telah dipelajari peserta didik saat ini dengan jenjang sebelumnya, mau pun yang sesudahnya. Idealnya, pendesain kurikulum harus menyadari bahwa belajar akan efektif jika materi suatu bidang studi berhubungan secara berarti dengan materi bidang studi yang lainnya. Hubungan yang dipakai dalam dimensi ini adalah hubungan horizontal.

3. Urutan (sequence), merupakan urutan antara satu materi dengan materi berikutnya sehingga mendorong keberlanjutan dan kesatuan dalam proses pembelajaran, atau apa yang dikenal sebagai hubungan vertikal antar area kurikulum. Smith, Stanley dan Shores menyarankan urutan tersebut dari yang sederhana kepada yang kompleks, pelajaran awal merupakan bagian untuk pembelajaran keseluruhan. Seluruh aspek pembelajaran didasari oleh psikologis pendidikan, dan pembelajaran bersifat kronologis sesuai dengan pengorganisasian dan pengurutan materi.

4. Keberlanjutan (continuity), berkaitan dengan pengulangan atau manipulasi komponen-komponen kurikulum secara vertikal. Tyler memberi contoh, jika ketrampilan membaca merupakan suatu sasaran yang penting, maka diperlukan suatu pengulangan dan kesempatan yang berkelanjutan untuk melatih atau mempraktekkan keterampilan ini. Contoh lain adalah “kurikulum spiral” yang diperkenalkan oleh Bruner, yaitu pada saat mengembangkan sebuah kurikulum harus dilakukan peninjauan ulang berkali-kali terhadap ide awal sampai peserta didik betul-betul memahami dan menguasainya, yang langsung terintegrasi dengan diri mereka. Maksudnya bahwa dari waktu ke waktu dengan melatih semacam ketrampilan yang sama akan dibawa dalam operasi yang berkelanjutan.

5. Artikulasi dan keseimbangan (articulation and balance), berkaitan dengan saling berhubungan pada berbagai aspek kurikulum. Hubungan tersebut baik vertikal maupun horisontal. Artikulasi vertikal melukiskan hubungan dari aspek tertentu urutan kurikulum ke pelajaran, topik atau pelajaran yang muncul kemudian dalam urutan program. Sebagai contoh, seorang guru mungkin merancang sembilan kelas aljabar atau pengantarnya sedemikian rupa sehingga konsep dalam kelas aljabar dihubungkan dengan konsep utama dalam suatu mata

pelajaran ilmu ukur. Artikulasi horisontal mengacu pada asosiasi antara atau antar unsur-unsur yang terjadi secara serempak. Perimbangan berkaitan dengan bagaimana mengembangkan kesempatan pada peserta didik untuk menguasai satu pengetahuan tertentu, menginternalisasikan, dan mempergunakannya sesuai dengan tujuan mereka masing-masing.

Desain Kurikulum yang Representatif

Komponen kurikulum dapat diatur dengan berbagai cara, namun bagaimanapun bentuk desain kurikulum tersebut, semuanya merupakan modifikasi dan/atau pengintegrasian tiga desain dasar yakni: (1) desain yang terfokus pada bahan pelajaran, (2) desain yang terfokus pada peserta didik, atau (3) desain yang terfokus pada masalah.

1. Desain yang Berpusat pada Bahan Pelajaran (Subject-Centered Design)
Desain yang berpusat pada bahan pelajaran merupakan desain kurikulum yang paling tua, paling populer, dan paling banyak digunakan. Ini disebabkan pengetahuan dan isinya diterima sebagai bagian yang integral dalam kurikulum. Sekolah mempunyai suatu sejarah yang kuat tentang rasionalisme akademis; lagipula, material yang tersedia untuk digunakan sekolah juga mencerminkan pengaturan isi. Model desain yang terfokus pada bahan pelajaran ini terdiri dari empat model.

a. Desain Subjek (Subject Design)
Desain yang berpusat pada subjek merupakan desain yang paling tua, paling populer dan secara luas digunakan dalam desain kurikulum. Hal ini disebabkan pengetahuan dan isi diterima sebagai bagian yang integral dalam kurikulum terbaik bagi para guru dan orang kebanyakan. Hal itu menjadi sangat terkenal sebab para guru dan orang kebanyakan pada umumnya dididik dan/atau dilatih di sekolah-sekolah yang memanfaatkan desain tersebut. Desain

ini juga populer sebab sesuai dengan perlakuan buku teks dan bagaimana para guru dilatih agar menguasai secara khusus (spesialis) terhadap pelajar itu. Desain ini didasarkan pada suatu kepercayaan bahwa apa yang membuat manusia unik dan berbeda adalah akal mereka; penelitian dan pencapaian pengetahuan merupakan pemenuhan alami yang bersangkutan dengan akal tersebut.

Tokoh pertama yang mengembangkan kurikulum yang berorientasi pada desain subjek adalah Henry Morison. Menurutnya, kurikulum yang berorientasi pada subjek mampu memberikan sumbangan terhadap kemampuan literar (baca tulis) dan lazim dikembangkan di sekolah dasar. Orientasi terhadap subjek ini merefleksikan suatu pendekatan disiplin mental terhadap pembelajaran, dan dianut oleh kaum perennialist.

Menurut Robert Hutkins subjek yang merupakan bagian dalam desain kurikulum hendaknya mencakup: 1) Bahasa dan penggunaannya (membaca, menulis, tata bahasa, sastra), 2) Matematika, 3) Ilmu pengetahuan, 4) Sejarah, dan 5) Bahasa asing.

Pengorganisasian isi kurikulum hendaknya memungkinkan subjek-subjek tersebut diorganisasikan secara sistematis berdasarkan 1) Landasan kronologis, 2) Pelajaran prasyarat, 3) Penguasaan terhadap keseluruhan, 4) Pengajaran deduktif. Guru hendaknya memiliki peran yang aktif, metode pembelajaran yang digunakan adalah: ceramah, pemberian tugas, dan diskusi kelompok.

Kritik terhadap desain yang berorientasi pada subjek adalah mengabaikan individualisasi peserta didik. Kritik lainnya adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial fisiologi, psikologis dan hal hal lain yang bersifat elit. Bahkan Dewey mengatakan bahwa, kurikulum yang berpusat pada subjek itu

memisahkan peserta didik dari kenyataan.

b. Desain Disiplin (Disciplin Design)

Desain disiplin berkembang pada Perang Dunia ke II, kemudian berkembang sangat cepat dan populer mulai tahun 1950 an sampai dengan pertengahan 1960 an. Popularitas desain disiplin merosot pada tahun 1970 an, namun masih digunakan di tingkat dasar, menengah, dan khususnya di perguruan tinggi.

King dan Brownell, penganjur desain disiplin menyatakan bahwa suatu disiplin adalah pengetahuan spesifikasi yang memiliki karakteristik esensial sebagai berikut: Sekelompok orang suatu ekspresi dari imajinasi suatu ranah, suatu tradisi, suatu model bentuk penemuan, suatu jaringan kerja komunikasi, suatu yang bernilai dan afektif, dan suatu komunitas instruktif.

Dalam desain yang berorientasi pada disiplin, peserta didik dilibatkan untuk mengetahui logika dasar atas struktur masing masing disiplin (keterkaitan, konsep konsep, dan prinsip prinsip) dan memahami bentuk bentuk disiplin melalui inkuiri. Joseph Schwab menyebutkan hal itu struktur sintaksis (aturan-aturan masing masing struktur). Kritik terhadap desain kurikulum ini adalah bahwa disiplin keilmuan itu tidak sama, atau tidak berhubungan dengan kenyataan hidup peserta didik. Peserta didik cenderung didorong untuk menyesuaikan dengan kurikulum, bukan kurikulum yang menyesuaikan diri dengan peserta didik. Banyak hal hal yang terdapat di luar kurikulum seperti: estetika, humanisme, kehidupan pribadi/sosial, dan pendidikan kejuruan yang tidak dapat dimasukkan ke dalam suatu disiplin.

c. Desain Berorientasi pada Lapangan Luas (Broadfield Design)

Desain ini merupakan variasi lain dari desain yang terpusat pada peserta didik. Desain ini lahir sebagai upaya memperbaiki terjadinya fragmentasi dan

kompartementalisasi yang disebabkan oleh subject design. Intinya desain ini melahirkan adanya penggabungan dua atau lebih subjek yang terkait ke dalam satu bidang atau pemaduan bidang studi. Harry Braudy dkk. Menyarankan, bahwa keseluruhan kurikulum hendaknya diorganisasikan dalam kategori kategori: (1) Simbul simbul informasi (Bahasa Inggris, Bahasa asing dan Matematika), (2) Ilmu pengetahuan dasar (Ilmu pengetahuan umum, biologi, fisika dan kimia), (3) Telaah pengembangan (Evolusi cosmos, evolusi institusi sosial, dan evolusi kebudayaan manusia), (4) Exemplar (bentuk bentuk seperti estetika, yang mencakup seni, musik, drama, dan sastra), dan (5) Masalah masalah molar yang mengacu pada permasalahan permasalahan tertentu.

Kritik terhadap desain kurikulum ini adalah keluasan dan kedalaman setelah peserta didik menghabiskan waktu satu tahun untuk mempelajari telaah sosial yang berkembang begitu pesat.

d. Desain Korelasi (Correlation Design)

Desain korelasi dikembangkan oleh orang orang yang tidak menginginkan pembuatan desain lapangan luas (Broadfield Design), namun juga menyadari bahwa pemisahan subyek juga tidak mungkin (tengah tengah).

Desain korelasi juga merupakan suatu usaha untuk mengurangi isolasi dan kompartementalisasi dari subject tanpa melangkahi apa yang dimaksud dalam subject curriculum. Sebagai contoh guru sains bersedia bekerja sama dengan guru ilmu pengetahuan sosial dalam membimbing peserta didik menulis makalah tentang sejarah teori sains tertentu.

Dengan demikian pengajaran cenderung diorganisasikan melalui penggunaan pendekatan pemecahan masalah, namun pemisahan antar subjek tetap diperhatikan. Saat ini banyak guru yang menggunakan desain korelasi, mungkin hal ini disebabkan karena desain korelasi

dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang kooperatif.

2. Desain yang Berpusat pada Peserta Didik (Learner-Centered Design)

Para pendukung pergerakan progresif, mendukung desain yang berpusat pada peserta didik. Desain ini diklasikasikan dalam: (1) Desain berpusat pada anak (Child centered Design), (2) Desain berpusat pada pengalaman (Experience centered design), (3) Desain berorientasi keradikalan/keromantisan (Romantic/Radical Design), dan (4) Desain berorientasi pada humanis (Humanistic Design).

a. Desain Berpusat pada Anak (Child centered Design)

Desain ini dikembangkan berdasarkan keyakinan bahwa aktifitas pembelajaran hendaknya berpusat pada minat dan kebutuhan peserta didik. Pelopor yang mengembangkan desain ini cenderung dipengaruhi oleh pemikir pemikir pedagogik yang sangat berpengaruh, seperti Heinrich Pestalozzi dan Friedrich Froebel yang menyatakan bahwa anak anak harus mampu mencapai kesadaran diri melalui partisipasi sosial, maka proses paling ideal adalah belajar sambil bekerja (learning by doing). Tokoh lain adalah William Kilpatrick yang berusaha menggabungkan psikologi behavioral dengan pandangan progresif yang dekemukakan Dewey. Kilpatrick menggabungkan metode pengajaran dengan empat langkah, yaitu: penentuan tujuan, perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

b. Desain Berpusat pada Pengalaman (Experience centered Design)

Desain berpusat pada pengalaman memiliki kemiripan dengan Desain Berpusat pada Anak, yang mengemukakan bahwa anak hendaknya dijadikan landasan dan pengorganisasian persekolahan. Desain berpusat pada pengalaman didasarkan atas pandangan bahwa minat dan kebutuhan tidak dapat diantisipasi, dan kerangka kerja

kurikulum tidak dapat direncanakan untuk memahami seluruh anak, karena setiap anak memiliki minat yang berbeda dan unik.

Beberapa orang pakar kurikulum menyatakan bahwa harus mampu memadukan antara mata pelajaran/materi kurikulum dan anak dengan pengalaman mereka. Menurut Tanner and Tanner, kurikulum merupakan rekonstruksi pengetahuan dan pengalaman secara sistematis dikembangkan melalui persekolahan.

Para pembaharu kurikulum lainnya menerjemahkan ide ide tentang perlunya pengalaman dalam pembelajaran dalam bentuk pembelajaran yang penuh sentuhan dan perasaan.

c. Desain Berpusat pada Keradikalan/Keromantisan (Romantic/Radical Design)

Pandangan tentang peranan anak dalam pembelajaran berkembang menjadi modifikasi skill yang radikal. Para pembaharu sekolah radikal sangat mendukung pandangan tentang pembelajaran yang berpusat pada anak. Menurut mereka, kurikulum tidak dapat dikembangkan sebelum anak memasuki ruang kelas dan kebutuhan serta minatnya dipahami. Bahkan kaum romantik menyatakan bahwa tidak ada gunanya merencanakan isi program sebelum anak masuk kelas.

Salah satu kelemahan desain kurikulum yang berpusat pada anak, terutama yang beraliran romantik adalah ketidakmampuan secara edukatif menyiapkan peserta didik untuk kehidupan mendatang. Selain kelemahan itu, desain tersebut kurang memiliki struktur definitif (pasti) secara horizontal. Menurut Snuth, Stanley, dan Shores, desain tersebut tidak mampu mengembangkan suatu kerangka kerja kategori yang memadai jika dipolakan dalam kurikulum. Kemudian, desain tersebut juga memiliki kelemahan dalam mengembangkan keberlanjutan tata urut. Ketertarikan dan kebutuhan peserta didik

cenderung berubah setiap saat, oleh sebab itu sukar diwujudkan dalam desain yang mapan.

d. Desain Berpusat pada Humanis (Humanistic Design)

Desain berpusat pada humanis juga disebut pendidikan afektif, pendidikan terbuka atau pendidikan eksistensial. Sama halnya dengan desain yang berpusat pada peserta didik, desain ini menekankan konsep diri pada peserta didik. Desain ini tumbuh dan berkembang pada tahun 1960 an s.d 1970 an, sebagai tanggapan atas meluasnya pemakaian desain kurikulum yang berpusat ada disiplin-disiplin pengetahuan.

Menurut Carl Rogers, salah seorang pelopor Desain ini, manusia dapat mengembangkan konsep diri sendiri dalam belajar melalui pendayagunaan sumber sumber yang ditemukannya untuk mengembangkan pemahaman tentang dirinya sendiri, mempelajari konsep diri dan sikap sikap dasar, serta mengarahkan perilakunya secara mandiri. Tugas para pendidik adalah mengembangkan seperangkat lingkungan pendidikan sesuai dengan sumber sumber yang secara personal yang dapat diraih.

Jika individu diberi lingkungan seperti itu, maka secara alamiah individu akan berkembang ke arah apa yang disebut Carl Rogers sebagaimana manusia yang syarat dengan fungsi mendidik akan mampu berinisiatif mengambil suatu tindakan dan mempertanggungjawabkan tindakanya tersebut, sebab tindakan tersebut didasari atas pihhan yang cermat dan sesuai dengan arahan dirinya. Lebih dari itu, karena individu mampu memperoleh pengetahuan yang relevan dengan pemecahan masalah, maka mereka tumbuh menjadi manusia manusia yang kritis. Mereka juga mampu mencermati masalah secara fleksibel dan cermat serta mampu bekerjasama dengan orang lain. Mereka diarahkan oleh dirinya sendiri sesuai dengan proses

sosialisasi yang ditempuh, mereka akan mampu bertindak tanpa harus disuruh terlebih dahulu.

Para pengajar humanistik menyadari bahwa tidak ada pendidikan yang lebih baik selain mengantarkan anak mengembangkan dimensi sosial tentang manusia. Anak-anak perlu memahami perasaan sendiri dan mengembangkan sikap yang fungsional, mereka harus memilah mana perasaan yang bijak dan mana yang tidak bijak.

Para penganjur humanistik menyadari bahwa aspek kognitif, afektif dan psikomotor saling terkait sehingga desain kurikulum hendaknya mencerminkan hal tersebut. Selain itu, sebagian besar penganjur desain ini menyetujui bahwa selain tiga ranah tersebut, dua ranah yang lain juga harus dikembangkan yaitu ranah sosialisasi dan spritual.

Kelemahan desain humanistik adalah: (1) Memerlukan guru-guru yang cakap, terampil, berkompotensi, dan memahami individu. (2) Bahan-bahan kependidikan yang ada cenderung tidak pernah memadai, dan Guru-guru humanistik cenderung mementingkan metode dan teknik dan tidak secara memadai mempertimbangkan apa konsekuensinya bagi peserta didik.

3. Desain yang Berpusat pada Masalah (Problem-Centered Design)

Jenis ketiga desain kurikulum adalah desain yang berpusat pada masalah, yang diarahkan pada permasalahan kehidupan yang dihadapi anak dalam kenyataan kehidupan nyata, baik kehidupan individu atau masyarakat pada umumnya.

Desain yang berpusat pada masalah didesain sebelum anak datang ke sekolah. Meskipun demikian, karena pengembang desain ini menyadari bahwa mereka berurusan dengan permasalahan kehidupan yang benar-benar nyata, maka mereka kadang-kadang merubah desain sesuai dengan situasi peserta.

Termasuk dalam desain yang berpusat pada masalah adalah: (1) Desain Situasi Tempat Tinggal (Life Situation Design), (2) Desain Inti (Core Design), Desain Problem/Rekonstruksi Sosial (Social Problem/Reconstructionist).

a. Desain Situasi Kehidupan (Life Situation Design)

Tokoh-tokoh pengembang desain ini adalah Herbert Spencer dan Dewey. Dalam pengembangan desain ini, pendidik berusaha membantu peserta didik memperluas pemahaman dan memperdalam kemampuan menggeneralisasikan sesuai dengan dunia nyata. Menurut Stratemeyer, pengembangan kurikulum hendaknya mencakup:

1) Situasi yang memicu pertumbuhan kapasitas individual meliputi:

- a) kesehatan,
- b) kemampuan intelektual,
- c) tanggung jawab, dan
- d) ekspresi dan apresiasi estetis.

2) Situasi yang memicu pertumbuhan partisipasi sosial meliputi:

- a) hubungan orang-perorang,
- b) keanggotaan kelompok, dan
- c) keterkaitan antar kelompok.

3) Situasi yang memicu pertumbuhan kemampuan yang berkaitan dengan faktor dan kekuatan lingkungan meliputi:

- a) fenomena alam
- b) fenomena teknologis
- c) struktur dan kekuatan sosial ekonomi politis.

Kelemahan desain ini adalah: (1) ketidakakuratan penentuan cakupan dan tata-urutan bidang-bidang kehidupan yang esensial dalam desain kurikulum, (2) disangsikan apakah permasalahan kehidupan nyata sekarang sama dengan kenyataan kehidupan masa mendatang, (3) tidak memadai dalam melibatkan anak dalam pewarisan kebudayaan, (4) cenderung memicu anak untuk terlibat dalam indoktrinasi serta pemujaan terhadap status quo, (5) untuk melaksanakan desain ini diperlukan

pendidik guru yang memiliki kesiapan yang sangat matang.

b. Desain Inti (Core design)

Desain kurikulum ini juga disebut dengan inti fungsi fungsi sosial yang dirancang secara matang. Desain ini berpusat pada pendidikan umum dan didasarkan atas permasalahan umum aktifitas manusia. Selain itu ada dua variasi terhadap desain ini yaitu: desain yang berpusat pada inti mata pelajaran (diklasifikasikan atas desain yang berpusat pada mata pelajaran) dan desain yang berpusat pada kawasan kehidupan (diklasifikasikan atas desain yang bertradisi pendidikan progresif).

Umumnya, desain ini dilakukan dengan langkah langkah:

1. Permasalahan dipilih bersama sama antara guru dan peserta didik.
 2. Dikembangkan kesepakatan untuk menentukan permasalahan mana yang menarik untuk dibicarakan.
 3. Permasalahan diseleksi berdasarkan kriteria. penetapan yang terus berkembang.
 4. Permasalahan ditetapkan dan didefinisikan.
 5. Kawasan penelaahan atas masalah tadi ditetapkan berdasarkan melibatkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok.
 6. Informasi dibutuhkan didaftarkan dan didiskusikan.
 7. Sumber untuk memperoleh informasi didaftar dan didiskusikan.
 8. Informasa dicari dan di organisasikan.
 9. Informasi dianalisis dan diinterpretasikan.
 10. Simpulan sementara dinyatakan dan di uji.
 11. Peserta didik baik perindividu maupun kelompok melaporkan hasil diskusi.
 12. Simpulan dievaluasi.
 13. Cara baru yang dieksplorasikan untuk pemecahan masalah mendatang di uji.
- Kelebihan desain ini adalah mampu menyatakan materi ajar, menyajikan pokok permasalahan yang relevan

dengan peserta didik, dan mendorong berkembangnya keaktifan memproses informasi. Sedangkan kelemahannya adalah: (1) sangat sukar menemukan bahan ajar yang memadai, (2) buku teks konvensional tidak mampu mendukung pelaksanaannya, dan (3) pelaksanaannya cenderung menyimpang jauh dari kondisi kurikulum.

c. Desain Permasalahan Sosial dan Rekonstruksionis (Social Problem/ Recontructionist Design)

Desain ini didasarkan atas ketidaksetujuan atas pandangan, bahwa minat peserta didik merupakan panduan utama dalam penyusunan kurikulum. Berkaitan dengan ini dan pengalaman belajar, penganjur desain ini berpendapat bahwa kurikulum hendaknya mengacu pada permasalahan sosial yang ada, dan proyek yang melibatkan aksi sosial (seperti sekolah) hendaknya ditujukan untuk memperbaiki masyarakat.

Tokoh penganjur desain ini adalah George Counts. Counts menuduh bahwa kaum progresif memiliki pandangan yang sempit tentang pendidikan dan mencerminkan pandangan masyarakat kelas menengah. Jika pendidikan memang benar benar progresif, harus mampu melepaskan diri dari kelompok masyarakat menengah, menemukan kenyataan sosial serta mempunyai pandangan yang lazim serta menentukan tentang nasib manusia. Jadi sekolah hendaknya melibatkan peserta didik dalam kurikulum dan memandang peserta didik lebih mampu membangun masyarakat baru dan lebih adil.

Fakta bahwa kurikulum rekonstruksionis menekankan nasib perusahaan dan kebutuhan merencanakan masa mendatang, terlihat dalam serangkaian pertanyaan yang diajukan kaum rekonstruksionis yang diwakili oleh Virgil Clift dan Harold Shane yang menggambarkan arahan baru bagi pengembangan kurikulum di AS, pertanyaan pertanyaan tersebut adalah:

1. Apa kebijakan yang perlu dirumuskan untuk penggunaan teknologi di masa depan.
2. Pada level global, apa tujuan kita, dan bagaimana mencapainya.
3. Apa yang dapat dijadikan identitas hidup yang baik itu.
4. Bagaimana seharusnya mendayagunakan keterbatasan sumber disesuaikan dengan variasi kebutuhan setiap kelompok manusia.
5. Bagaimana kita menyetarakan kesempatan untuk mendapatkan kebahagiaan, bagaimana mengurangi kesenjangan antara sikaya dan simiskin.
6. Bagaimana memaksimalkan nilai media masa khususnya televisi.
7. Apa pendekatan yang dapat digunakan untuk memodifikasi perilaku, apakah secara psikologis, kimiawi, atau elektronik.
8. Apa langkah langkah yang ditempuh untuk mengembangkan sistem politik ekonomi dan militer.
9. Apakah kita rela berkorban dan untuk tujuan apa.
10. Apa solusi dan kesepakatan yang terhormat yang dapat kita buat untuk merenungkan pertanyaan di atas (1s/d 9).

Simpulan

Desain kurikulum merupakan lebih dari sekedar bagian-bagian dari suatu kurikulum yang terorganisir secara rapi pada suatu dokumen. Desain merupakan suatu peristiwa kompleks sedemikian rupa sehingga kurikulum dipahami sebagai suatu yang mempunyai jasa dan berhasil dalam mengusahakan para peserta didik untuk mempelajari konsep, sikap, dan keterampilan yang penting dan bermanfaat.

Isu Desain menarik perhatian para spesialis dan generalis kurikulum. Pedesain kurikulum berhadapan dengan suatu visi yang dimiliki oleh kebanyakan pendidik. Konsep berhubungan dengan bantuan desain atas visi mereka dan meningkatkan kemungkinan menjadi kenyataan.

Berbagai pilihan desain muncul dari para pembuat kurikulum, seperti desain yang terpusat pada materi pelajaran, terpusat pada peserta didik, dan terpusat pada masalah. Masing-masing desain ini, mempunyai suatu sejarah dan filosofi, masing-masing mempunyai semangat. Masing-masing desain akan memberikan karakter tertentu pada sekolah yang menerapkannya. Bagaimana pun, banyak sekolah yang menerapkan berbagai gabungan desain ini, sehingga hampir mustahil untuk menentukan bagaimana persis desain kurikulum yang sebenarnya dipakai sekolah tersebut.

Desain yang berpusat pada siswa dapat diklasifikasikan dalam empat hal yaitu : Desain berpusat pada anak (Child centered design), Desain berpusat pada pengalaman (Experience centered design), Desain berorientasi keradikalan/keromantisan (Romantic /radical design), Desain berorientasi pada humanis (Humanistic design). Child centered design, desain berpusat pada anak ini dikembangkan berdasarkan keyakinan bahwa aktifitas pembelajar disekolah hendaknya berpusat pada sektor minat dan kebutuhan siswa.

Daftar Referensi

- Mc. Innerney, 1998, Educational Psychology; Constructing Learning, New York : Prentice Hall
- Ornstein, Allan C. & Francis P. Hunkins. 1985. Curriculum Foundations, Principles, and Issues. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Prayitno, 2002, Sosok Keilmuan Pendidikan, Padang : FIP UNP
- Tyler, Ralph W., 1949, Basic Principles of Curriculum and Instruntion, Chicago : The University of Chicago Press.

Zais, Robert S. 1976. Curriculum:
Principles and Foundations. New York:
Thomas Y.
Crowell, Harper & Row Publishe

