

DESAIN KURIKULUM BERDASARKAN DIMENSI HORIZONTAL & DIMENSI VERTIKAL UNTUK PENYEMPURNAAN KURIKULUM PENGAJARAN DI INDONESIA

Deka Nurbika^{*1}, Hery Noer Aly²

^{1,2}Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno, Indonesia

*Corresponding Author:

Email: dekanurbika2@gmail.com

Abstract.

Curriculum design concerns the pattern of organizing the elements or components of the curriculum. The preparation of curriculum design can be seen from two dimensions, namely the horizontal and vertical dimensions. The horizontal dimension relates to the arrangement of the scope of the curriculum. This scope arrangement is often integrated with the learning and teaching process. The vertical dimension concerns the arrangement of material sequences based on the order of difficulty level. Materials are arranged starting from the easy ones, then moving on to the more difficult ones, or starting with the basics and continuing with the advanced ones. This curriculum design describes in detail the components that must be in each curriculum as well as curriculum designs that can be used for the learning process. The discourse states that in the curriculum there are several components, including curriculum objectives, teaching materials or materials or contents of the curriculum, teaching strategies or teaching methods, teaching media and teaching evaluation and teaching improvement. These components are interconnected with one another. Each component has content that is very important for the continuity of the curriculum.

Keywords: Design, curriculum, vertical and horizontal dimension

1. PENDAHULUAN

Desain berarti suatu proses perencanaan dan seleksi elemen, teknik, dan prosedur dalam melakukan sesuatu yang mencakup objek, konsep, dan upaya untuk mencapai suatu tujuan (Pratt, 1980:5). Tujuan suatu desain, menurut Charles Reigeluth (1980), ialah perencanaan tentang cara yang optimal dan tepat untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan (Brown & Green, 2011:4). Dalam arti namun, desain kurikulum adalah sebagian dari hasil suatu pemikiran yang mendalam tentang hakikat pendidikan dan pembelajaran (Pratt, 1980:16). Kurikulum didefinisikan sebagai pengalaman pembelajar. Pandangan ini menganggap bahwa semua yang ada di sekolah, bahkan yang di luar sekolah (asal direncanakan) merupakan bagian dari kurikulum. Dalam konsep ini berarti bahwa kurikulum merupakan perencanaan hal apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik baik dalam kegiatan sekolah maupun di luar sekolah. Dalam pandangan humanistik bahwa kurikulum mengatur bagaimana peserta didik memperoleh sesuatu yang dapat dimanfaatkannya dalam mengisi dirinya baik dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

II. METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian pustaka (library research), yaitu penelitian dengan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Penelitian pustaka (library research) merupakan penelitian yang objeknya dicari dengan berbagai informasi pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, majalah, koran, dan dokumen. (Sari, 2020) Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya yang mengharuskan melakukan observasi atau wawancara dalam perolehan data. Pada penelitian ini objek data yang dicari oleh peneliti adalah dengan mencari literatur-literatur yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Peneliti mencari data dalam menjawab permasalahan yang diangkat dengan membaca berbagai referensi yang sesuai. Penelitian kepustakaan merupakan penelaahan terhadap data-data pustaka yang dapat memberikan solusi atau jawaban terkait dengan masalah yang

diteliti. Melalui penelitian pustaka dapat memberi hasil dari apa yang dicari melalui sumber-sumber data yang digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Desain Kurikulum

Banyak istilah yang dipakai sebagai kegiatan yang menghasilkan produk kurikulum. Menurut Pratt (1980), istilah curriculum making dan curriculum construction adalah dua istilah yang umum dipakai pada awal lahirnya bidang studi kurikulum. Tetapi istilah itu, lanjutannya, kurang tepat untuk mendeskripsikan produk kurikulum berupa konsep dari pada materi. *Curriculum planning dan curriculum management* merupakan istilah yang umum dipakai, karena kedua istilah itu mengacu pada rancangan prespesifikasi tindakan dan manajemen tentang petunjuk dari pelaksanaan rancangan untuk mencapai tujuan tertentu. Selama beberapa tahun, curriculum development adalah istilah yang paling umum dipakai.

Desain kurikulum terkait penyusunan elemen atau komponen kurikulum dalam perencanaan untuk memfasilitasi pengembangan potensi siswa agar mencapai tujuan pendidikan. Dalam banyak literatur, ada empat komponen pokok desain kurikulum, yaitu: (1) Tujuan (aims, goals, objectives), (2) Mata pelajaran, materi ajar, kegiatan belajar atau pengalaman belajar, (3) Organisasi atau susunan mata pelajaran, materi ajar dan kegiatan belajar, dan (4) evaluasi (Tyler, 1949: 1; Zais 1976: 16; Schubert, 1986: 169; Ornstein & Hunkins, 2013: 151).

Uraian tentang keempat komponen kurikulum: tujuan, konten, kegiatan belajar dan pengalaman belajar, organisasi atau susunan konten, kegiatan belajar dan pengalaman belajar serta evaluasi disajikan dalam bab-bab berikut.

Desain Horizontal dan Vertikal

Desain kurikulum eksis pada dua dimensi, horizontal dan vertical. Dimensi horizontal (biasa dikenal sebagai scope atau horizontal intergration) ialah susunan sejajar komponen kurikulum, seperti mata pelajaran dan materi ajar pada tiap saat. Dimensi horizontal, mencakup ruang lingkup (scope) dan integrasi (integration) dari dua atau lebih mata pelajaran atau konten kurikulum. Umpama, menggabungkan konten dan kegiatan belajar sejarah, ekonomi, ilmu politik, dan sosiologi di sekolah menengah ke dalam satu mata pelajaran ilmu sosial merupakan contoh desain horizontal.

Kategori Desain Kurikulum

Komponen kurikulum diorganisasi dalam beberapa kategori. Secara umum, hampir semua desain kurikulum diklasifikasikan sebagai modifikasi dan/atau kombinasi tiga kategori utama desain: (1) Desain terpusat mata pelajaran (subject-centered design), (2) Desain terpusat siswa (learner-centered design), dan (3) desain terpusat masalah (problem-centered design). Masing-masing kategori tersebut terdiri atas beberapa prototipe, seperti desain mata pelajaran, desain disiplin ilmu, desain bidang luas (broad field designs) termasuk desain terpusat mata pelajaran. Yang termasuk desain terpusat pada siswa adalah desain kegiatan/pengalaman, desain sekolah alternatif dan desain humanistic. Adapun desain terpusat pada masalah mencakup desain kehidupan, desain inti dan desain masalah sosial/rekonstruksi (Zais, 1976:397-429; Ornstein & Hunkins, 1988:159-71)

1. Desain Terpusat Mata Pelajaran

Desain terpusat mata pelajaran (subject-centered designs) merupakan desain kurikulum yang paling umum dipakai sekolah. Pada desain ini, menu pokok kurikulum adalah pengetahuan sebagai konten utama kurikulum. Apalagi, buku teks yang menjadi acuan kurikulum sekolah umumnya memuat mata pelajaran sebagai konten utama. Selain itu, secara historis kurikulum sekolah bermula dari pengajaran pengetahuan yang diklasifikasi ke dalam beberapa mata pelajaran yang terdiri atas beberapa subkategori sebagai berikut.

2. Desain Terpusat Siswa

Desain terpusat siswa (learner-centered design) fokus pada perkembangan individual siswa. Desain ini muncul sebagai respons terhadap keinginan agar pendidikan fokus pada siswa daripada mata pelajaran. Karena itu, kurikulum perlu didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan, bakat, dan minat siswa. Desain ini tidak direncanakan terlebih dahulu, tetapi disusun guru bersama siswa.

Susunan desain tergantung pada sekelompok siswa, yang bisa berbeda dengan kelompok siswa lain, sehingga tidak bisa mendesain kurikulum untuk semua anak, tapi tergantung keinginan, aspirasi, perhatian, topik, dan masalah kelompok siswa bersangkutan. Karena desain ini mengutamakan siswa, mata pelajaran dan konten digantikan siswa dengan variasi desain sebagai berikut.

3. Desain Terpusat Masalah

Desain terpusat masalah (the problem-centered I designs) fokus pada pemecahan masalah kehidupan, individu, dan Karena cakupan masalah kehidupan sangat luas, desain ini bisa terdiri atas berbagai tema, seperti situasi kehidupan yang selalu muncul (persistent lifesituations), masalah sosial kehidupan umum, masalah kehidupan pemuda dan adolesen, masalah etnis dan masalah rekonstruksi sosial. Berbeda dengan desain terpusat siswa yang tidak terencana sebelum siswa sampai di sekolah, desain terpusat masalah direncanakan terlebih dahulu sebelum siswa sampai di sekolah. Walau demikian, penyusun

desain kurikulum perlu menyadari variasi masalah yang dihadapi siswa sehingga apa yang telah direncanakan sebelumnya harus disesuaikan dengan masalah nyata masing-masing siswa (Zais, 1976: 414). Kesimpulan, desain ini terkait pembelajaran agar siswa dapat mengaplikasi konten bagi pengembangan diri siswa yang peduli pada masalah nyata kemasyarakatan dan berpartisipasi dalam pemecahannya.

Model Desain Kurikulum

Model, menurut Print (1993:61), adalah representasi suatu realita yang telah disederhanakan (*simplified*). Model juga refleksi realita-substitusi dari sesuatu yang lebih spesifik dan nyata. Tujuan model ialah menggambarkan struktur yang dipaparkan dalam variable yang terdiri atas beberapa realita dan saling kaitan antar realita tersebut. Adapun menurut Zais (1976:91), model adalah representasi miniature yang merangkum data dan/atau fenomena untuk membantu kita memahami model itu. Dapat disimpulkan bahwa model bisa dimaknai sebagai struktur yang disederhakan untuk memahami fenomena yang ingin dijelaskan seperti dilakukan saintis.

Dalam kurikulum, menurut Print (1993), kita mengartikan model sebagai pemaparan komponen kurikulum dan bagaimana semua komponen tersebut saling terkait. Model kurikulum bisa berbentuk grafik, verbal, atau konseptual, matematikal, representasi grafik atau fisik/model kerja.

Model pendekatan Teknikal-Saintifik

1. Model Bobbit dan Charters

Menurut Franklin Bobbit (1924), tugas pertama pengembangan kurikulum ialah untuk menemukan kegiatan yang berkontribusi pada pencapaian kehidupan yang baik bagi siswa seperti kemampuan personal yang berkualitas sehingga ia bisa fungsional di masyarakat. Tujuan pendidikan, lanjut Bobbit, harus dijabarkan dari hasil analisis kegiatan kehidupan tersebut. Bobbit mendesak agar analisis itu terkait kegiatan aktual manusia yang begitu luas berupa pengalaman manusia. Pendekatan ini dilanjutkan dalam beberapa tipe analisis tugas yang dikenal sebagai backward desain (Ornstein & Hunkins, 2013: 180-81), sebab tujuan kurikulum didasarkan pada analisis kompetensi yang akan diperlukan siswa setelah tamat pendidikan.

2. Model Tyler

Model teknikal saintifik Ralph Tyler (1949) adalah suatu model desain klasik. Model ini dikenal sebagai objectives model, sequential, rational, behaviorial, atau means-end model (Brady & Kennedy, 2007: 162). Dalam bukunya *Basic Principles of Curriculum and Instruction* (1949), Tyler merumuskan desain kurikulum berdasarkan jawaban atas empat pertanyaan pokok: (1) Apakah tujuan pendidikan yang harus dicapai sekolah?; (2) Pengalaman belajar (pengalaman pendidikan) apa yang harus dimiliki siswa agar tujuan itu tercapai; (3) Bagaimana pengalaman itu disusun agar efektif?; dan (4) Bagaimana kita mengevaluasi untuk mengetahui efektivitas kurikulum? (Tyler, 1949: 1).

3. Model Taba: Grassroots Rationale

Dalam *Curriculum Development: Theory and Practice* (1962), Hilda Taba mengajukan bahwa ada orde definit dalam mendesain kurikulum yang rasional dan dinamis. Berbeda dengan Tyler, Taba percaya bahwa guru harus ikut serta mengembangkan kurikulum yang dinamakannya

grassroots approach, suatu model yang mirip model Tyler, tetapi lebih sebagai representasi kurikulum disekolah.

4. Model Backward-Desain

Ketika pendidik telah mengidentifikasi tujuan kurikulum dan bagaimana mengakses tingkat pencapaian tujuan itu, pendidik siap merencanakan kegiatan belajar yang relevan dengan pencapaian tujuan itu. Pada tahap ini, pendidik bisa mengajukan beberapa pertanyaan berikut : 1. Pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai siswa dengan baik, 2. Kegiatan apa yang memungkinkan siswa bisa menguasai pengetahuan dan keterampilan yang akan dicapai, 3. Apa yang harus diajarkan dan bagaimana mengajarkannya, 4. Materi apa yang memfasilitasi pengembangan siswa dan apakah desain secara keseluruhan atau unit-unitnya memenuhi persyaratan sesuai prinsip pengembangan kurikulum? (Ornstein & Hunkins, 2013:184)

Pendekatan Nonteknikal-Nonsaintifik

Hakikat Pendekatan Nonsaintifik-Nonteknikal

Siswa selalu berkembang, dan sebab itu, ia harus dipandang sebagai subjek pendidik yang aktif, bukan penerima pasif pengetahuan. Itulah sebabnya pendekatan ini lebih mementingkan kurikulum yang fleksibel, bukan kurikulum yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu seperti keinginan pendekatan teknikal-saintifik (Ornstein&Hunkins, 2013:186). Menurut pendekatan ini, banyak hal yang dicapai kurikulum tidak terukur (melalui teks). Sebab, penyokong pendekatan ini memandang dunia berubah dan berkembang terus sebagai organisme hidup.

Model Deliberasi

Model deliberasi, menurut Noye (1994), terdiri atas enam tahap:

1. Pandangan public
2. Eleborasi perbedaan dan persamaan pendapat
3. Penjelasan posisi masing-masing
4. Penjelasan perubahan posisi
5. Permusyawaratan pandangan yang berbeda-beda
6. Penetapan keputusan (Orstein & Hunkins, 2013:187).

Desain Unenkapsulasi

Telah disinggung pada Bab 7 bahwa enkapsulasi merupakan kondisi umum manusia yang sangat yakin dengan akurasi persepsi dan pemahamannya tentang realita. Padahal, disebabkan enkapsulasi fisiologis, psikologis, kultural dirinya, ia hanya memiliki imog pasial dan distoris tentang realita yang sesungguhnya. Berdasarkan kenyataan itu, tujuan desain unnenkapsulasi ialah menghasilkan, secara hipotesis, seorang yang lebih baik yang tingkah lakunya ditentukan pengetahuan yang benar dan seimbang, daripada orang yang memiliki distorsi persepsi dan prejudis yang tak disadarinya (Zais, 1976:431).

IV. KESIMPULAN

Desain kurikulum bukan hanya sekedar pengorganisasian empat komponen utama kurikulum (tujuan, konten dan kegiatan belajar, organisasi konten dan kegiatan belajar, serta evaluasi) saja dalam rancangan kurikulum tertulis. Desain kurikulum melibatkan pertimbangan yang mendalam tentang konsistensi internal dan kohesi kesatuan keempat komponen tersebut sebagai satu sistem. Sasarannya ialah supaya siswa menguasai pengetahuan, keterampilan dan akhlak atau sikap yang menghasilkan perkembangan pengetahuan dan kompetensi siswa sesuai tujuan kurikulum yang akan dicapai.

Desain mana yang dipilih, satu hal yang perlu mendapat perhatian sekolah ialah untuk selalu peduli pada dua dimensi pokok desain, yaitu dimensi horizontal, terkait upaya untuk memperluas pengetahuan siswa sehingga siswa memahami bahwa setiap bidang studi atau disiplin ilmu saling terkait, tidak terpisah-pisah seperti yang dipersepsikan siswa umumnya. Dimensi kedua, dimensi vertical, diperlukan agar pengetahuan yang dipelajari siswa saling sambung menyambung, sehingga

makin lama makin mendalam. Pada bagian akhir bab ini dikemukakan beberapa model desain kurikulum.

Dari model tergambar bahwa model desai yang usdah banyak dikemukakan ialah desain berdasarkan pendekatan teknikal saintifik. Adapun desain kurikulum berdasarkan non-teknikal non saintifik belum banyak muncul dalam literature kurikulum. Hal ini disebabkan ide pendekatan ini bahwa kurikulu harus bersifat sangat fleksibel. Karena itu, desain tipe ini tanpa penetapan tujuan pendidikan terlebih dahulu, termasuk konten dan komponen kurikulum lainnya yang menginginkan keterlibatan siswa bersangkutan, bukan ditetapkan sendiri oleh guru.

Proses pengembangan kurikulum merupakan suatu kegiatan menghasilkan kurikulum baru melalui langkah- langkah penyusunan, pelaksanaan dan penyempurnaan kurikulum atas dasar penilaian yang dilakukan selama kegiatan pelaksanaan kurikulum, dan hal tersebut bisa dikatakan bahwa terjadinya perubahan-perubahan kurikulum mempunyai tujuan untuk perbaikan perbaikan. Suatu kurikulum tidak dapat terbentuk atau tidak dapat dikembangkan tanpa adanya tujuan khusus sebagai hasil yang diharapkan. Dengan adanya tujuan, maka akan memudahkan para pengemang kurikulum dalam menentukan nilai-nilai apasaja yang harus ada dalam kurikulum tersebut.

REFERENSI

- Arif Farchan dkk, (200). *Pengembangan Kurikulum berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi Agama Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asroah dan Alamansyah. (2009). *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*.
- Hamalik, O. (2007). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum* (1st ed.). Remaja Rosda Karya.
- Hanun, Asroah dan Anas Amin Alamansyah. (2010). *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*, Surabaya: Kopertais IV Press.
- Mimin Haryati. (2007). *Model dan teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. PT Rosda Karya Remaja, Jakarta.
- Rusydi Ananda. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Sanjaya. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*
- Susilana, Rudi (Koordinator). (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung.
- Tatang M. Amirin. (2000). *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta: Rajawali Press.