

BAB 4

**PENGEMBANGAN
TUJUAN KURIKULUM**

Tujuan pendidikan menjadi arah semua kegiatan pendidikan termasuk dalam pengembangan kurikulum. Menetapkan dan mengembangkan tujuan merupakan langkah awal dalam mengembangkan kurikulum. Pengembangan tujuan kurikulum merupakan suatu keniscayaan yang perlu dilakukan seiring dengan tuntutan masyarakat global dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan yang berkembang demikian pesatnya.

Pengembangan tujuan kurikulum mencakup pengembangan tujuan pendidikan nasional, tujuan sekolah/institusi, tujuan pembelajaran, dan tujuan mata pelajaran, dan tujuan pembelajaran.

A. Hirarki Tujuan Pendidikan**1. Tujuan Pendidikan Nasional**

Tujuan pendidikan nasional merupakan tujuan jangka panjang (*long term objectives*) yang bersumber dari sistem nilai yang dianut atau suatu pandangan hidup bangsa yaitu falsafah negara dan bangsa Indonesia yang menggambarkan nilai-nilai, kebutuhan dan harapan dari masyarakat. Tujuan pendidikan nasional senantiasa berkembang untuk dapat mengiringi perubahan kebutuhan dan harapan masyarakat akan pendidikan yang turut dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan yang demikian pesatnya.

Tujuan pendidikan nasional yang digunakan sekarang secara eksplisit dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pada bab II pasal 3. Dalam UU tersebut dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Rumusan tujuan pendidikan nasional sifatnya masih umum, relatif abstrak dan sangat luas. Rumusan ini juga merupakan pedoman umum, sehingga perlu dijabarkan dan dirumuskan lebih lanjut. Tujuan pendidikan nasional harus tercermin pada kurikulum semua jenjang pendidikan formal sebagai sasaran atau arah yang hendak dicapai.

2. Tujuan Sekolah (Institusional)

Tujuan sekolah atau tujuan institusi merupakan kemampuan yang hendak dicapai melalui kegiatan pendidikan pada lembaga pendidikan (sekolah) tersebut. Setiap jenjang pendidikan, baik pendidikan dasar, pendidikan menengah, maupun pendidikan tinggi memiliki tujuan sekolah yang berbeda-beda yang menunjukkan hasil belajar peserta didiknya. Hasil belajar itu berupa pengalaman belajar yang diberikan selama proses pembelajaran.

Tujuan sekolah ada yang hendak dicapai dalam jangka panjang karena bentuk perilaku sebagai hasil belajarnya masih umum. Ada pula tujuan sekolah yang hendak dicapai dalam jangka pendek karena bentuk perilaku sebagai hasil belajarnya sudah bersifat khusus, yaitu perilaku yang bisa diamati atau diukur.

3. Tujuan Mata Pelajaran (Kurikuler)

Tujuan mata pelajaran disebut juga dengan tujuan kurikuler (*goal*) atau tujuan antara (*intermediate objectives*) yang merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan ini menggambarkan kemampuan-kemampuan yang hendak dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran pada suatu mata pelajaran. Setiap mata pelajaran mempunyai tujuan yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Tujuan ini berkaitan dengan materi pembelajaran apa yang dipelajari.

Tujuan kurikuler juga masih relatif umum dan perlu dijabarkan lagi agar dapat menggambarkan bentuk-bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki oleh lulusannya. Dari tujuan kurikuler, bentuk kurikulum sekolah yang akan dilaksanakan dapat tergambar.

4. Tujuan Pembelajaran (Instruksional)

Tujuan pembelajaran/instruksional (*objective*) disebut juga dengan tujuan segera (*immediate objectives –specific objectives*) merupakan penjabaran dari tujuan kurikuler, yang menggambarkan perilaku atau kecakapan khusus. Tujuan ini lebih konkrit dan spesifik, sehingga akan menghasilkan bentuk-bentuk perubahan perilaku yang lebih khusus yang dicapai dari proses pembelajaran..

Tujuan pembelajaran merupakan kemampuan yang hendak dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan pembelajarannya dalam suatu proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini sifatnya khusus yang harus dicapai oleh peserta didik setelah suatu pertemuan dari proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan ini dilihat dari indikatornya yang bersifat spesifik, operasional, dapat diamati, dan dievaluasi atau diukur.

Penggunaan istilah tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mengalami perubahan seiring penggunaan kurikulum yang berlaku. Dalam kurikulum berbasis kompetensi digunakan istilah standar kompetensi untuk merujuk kepada tujuan kurikuler dan kompetensi dasar yang maknanya untuk menggambarkan tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar terbagi lagi ke dalam indikator-indikator pembelajaran untuk menggambarkan tujuan pembelajaran yang lebih khusus lagi.

B. Klasifikasi Tujuan Pendidikan menurut Taksonomi Bloom

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom (Airsasian, Peter et all: 2001). Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan "*The taxonomy of education objectives*". Menurut Bloom, tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain (daerah, aspek, ranah, atau matra), yaitu:

- a. *Domain kognitif*; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir,
- b. *Domain afektif*; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai,
- c. *Domain psikomotor*; berkenaan dengan keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Domain Kognitif

Bloom dkk. membagi domain kognitif atas enam tahap yaitu pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*Comprehension understanding*), penerapan (*Aplication*), analisis (*Analysis*), sintesis (*Synthesis*), dan menciptakan/membuat karya (*Create*).

Domain ini mempunyai enam tingkatan mulai dari yang terendah atau sederhana sampai yang paling tinggi atau rumit (kompleks). Kemampuan pengetahuan dan pemahaman hanya membutuhkan proses berfikir rendah (*lower level of thinking process*). Sedangkan penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi membutuhkan proses berfikir tinggi (*higher level of thinking process*).

1) Pengetahuan(*Knowledge*)

Aspek pengetahuan sering disebut *recall* (pengingatan kembali) karena pengetahuan menunjukkan kemampuan mengingat kembali materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Namun pengetahuan yang diingatnya hanya berupa informasi pengetahuan menyangkut tentang: hal-hal khusus, istilah, fakta khusus, cara/alat, konvensi, kecenderungan, klasifikasi, tolok ukur/ standar, metodologi, hal yang umum berupa abstraksi, prinsip-prinsip dan generalisasi, serta teori-teori.

2) Pemahaman (*Understand*)

Pemahaman setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Pemahaman menunjukkan kemampuan memahami materi pembelajaran. Dari pemahaman ini akan mampu menjelaskan atau membedakan sesuatu. Kemampuan ini menyangkut:

- a) Penerjemahan (*interpreting*), yaitu verbalisasi atau sebaliknya.
- b) Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu menemukan contoh-contoh yang spesifik..
- c) Mengklasifikasikan (*classifying*), yaitu membedakan sesuatu berdasarkan kategorinya.
- d) Meringkas (*summarizing*), yaitu membuat ringkasan secara umum.
- e) Berpendapat (*inferring*), yaitu memberikan gambaran tentang kesimpulan yang logis.
- f) Membandingkan (*comparing*), yaitu mendeteksi hubungan antara 2 ide atau obyek.
- g) Menjelaskan (*explaining*), yaitu mengkonstruksi model sebab-akibat.

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan lebih tinggi daripada pemahaman. Penerapan adalah kemampuan menerapkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari ke dalam suatu keadaan yang baru. Dari penerapan ini akan mampu menerapkan suatu teori atau rumus, dan sebagainya.

- a) Mengerjakan (*executing*), yaitu mengaplikasikan suatu prosedur/cara pada soal yang mudah.
- b) Mengimplementasikan (*implementing*), yaitu mengaplikasikan prosedur/cara pada soal yang tidak mudah

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan menguraikan sesuatu menjadi bagian-bagian, sehingga antar bagian itu dapat dimengerti. Analisis ini merupakan pemecahan suatu ide ke dalam unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga hirarki dan hubungan ide menjadi jelas. Analisis meliputi:

- a) Membedakan (*differentiating*), yaitu membedakan bagian-bagian yang relevan dan yang tidak relevan dengan sesuatu.
- b) Mengorganisasikan (*organizing*), yaitu menentukan bagaimana unsur-unsur layak atau berfungsi dalam suatu struktur.
- c) Menghubungkan (*attributing*), yaitu menentukan batas pandangan, nilai, atau tujuan yang mendasari penyajian suatu material.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan menghimpun bagian-bagian menjadi satu kesatuan. Dari sintesis ini akan mampu menghimpun berbagai informasi atau fakta menjadi sebuah tema. Dalam sintesis termasuk:

- a) Memeriksa (*checking*), yaitu mendeteksi ketidakkonsistenan atau kesalahan proses ataukah produk.
- b) Mengkritisi (*critiquing*), yaitu mendeteksi ketidakkonsistenan produk dan kriteria eksternal.

6) Mengkreasi (*create*)

Mengkreasi adalah kemampuan membuat karya/kreasi. Termasuk kegiatan mengkreasi adalah:

- a) Menghasilkan (*generating*), yaitu memunculkan hipotesis alternatif yang didasarkan pada kriteria tertentu.
- b) Merencanakan (*planing*), yaitu menemukan suatu prosedur untuk menyelesaikan tugas.
- c) Memproduksi (*producing*), yaitu menghasilkan produk.

b. Domain Afektif

Domain afektif terdiri atas kemauan menerima (*Receiving*), kemauan menanggapi (*Responding*), berkeyakinan (*Valuing*), penerapam karya (*Organisation*), dan ketekunan dan ketelitian (*Characterization by a value complex*).

Domain afektif berkaitan dengan kemampuan dan penguasaan emosional sikap, nilai, interes, apresiasi, sosial. Tahapan afektif ada lima, dari yang terendah atau sederhana ke yang tertinggi atau rumit (kompleks). Tahapan itu dari yang paling rendah adalah:

1) Kemauan menerima (*Receiving*)

Kemauan menerima merupakan keinginan untuk memperhatikan suatu gejala atau rangsangan tertentu seperti kegiatan membaca buku, mendengar musik atau bergaul dengan orang yang mempunyai ras berbeda. Hal ini menyangkut kegiatan:

- a) Mendengar dengan penuh perhatian.
- b) Menunjukkan kesadaran pentingnya belajar (*awareness*).
- c) Menunjukkan kepekaan terhadap kebutuhan manusia dan masalah sosial.
- d) Menerima dengan ikhlash (*willingnes to receive*) perbedaan ras dan budaya.
- e) Memperhatikan dengan sungguh-sungguh, terarah, atau terlatih kegiatan di kelas (*controlled or selected attention*).

2) Kemauan Menanggapi (*Responding*)

Kemauan menanggapi, yaitu dorongan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu fenomena atau rangsangan. *Responding* ini menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan, seperti mengerjakan pekerjaan rumah atau tugas terstruktur, mengikuti diskusi kelas, melakukan praktek di laboratorium. Termasuk dalam aspek ini adalah ijin untuk merespons, keikhlasan untuk merespons, atau kepuasan dalam merespons.

3) Berkeyakinan (*Valuing*)

Berkeyakinan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu (*acceptance of value*), preferensi nilai (*preference of value*). Seperti menunjukkan kepercayaan terhadap sesuatu, apresiasi (penghargaan) terhadap sesuatu, sikap ilmiah atau kesungguhan (komitmen) untuk melakukan peningkatan suatu kehidupan sosial.

4) Penerapan Karya (*Organisation*)

Penerapan karya yaitu penentuan hubungan antara nilai-nilai atau sikap-sikap dalam suatu situasi. Aspek ini berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada suatu sistem nilai yang lebih tinggi. Seperti menyadari pentingnya keselarasan antara hak dan tanggung jawab, bertanggung jawab terhadap perbuatan yang dilakukan, memahami dan menerima kelebihan dan kekurangan diri sendiri, atau menyadari peranan perencanaan dalam pemecahan suatu permasalahan. Termasuk dalam hal ini adalah:

- a) Konseptualisasi nilai (*conceptualization of value*)
 - b) Organisasi nilai (*organization of value system*).
- 5) Ketekunan dan ketelitian.

Ketekunan dan ketelitian adalah tingkatan afektif tertinggi, yaitu proses apresiasi dan internalisasi nilai. Pada taraf ini individu yang sudah memiliki sistem nilai selalu menyelaraskan perilakunya sesuai dengan sistem nilai yang dipegangnya, seperti bersikap obyektif terhadap segala hal.

c. Domain Psikomotor

Domain psikomotor berkenaan dengan kemampuan atau keterampilan (*skill*) baik manual maupun motorik. Tahapannya meningkat dari yang rendah (sederhana) sampai ke yang paling tinggi/rumit (kompleks), yaitu:

- 1) **Persepsi.** Persepsi berkaitan dengan pandangan indera dalam melakukan suatu kegiatan. Seperti menghubungkan suara musik dengan lagu/vokal tertentu atau mengenal kerusakan alat musik yang suaranya sumbang.
- 2) **Kesiapan.** Kesiapan berkenaan dengan kesiapan melakukan sesuatu kegiatan (*set*) yang meliputi kesiapan mental (*mental set*), kesiapan fisik (*physical set*), atau kesiapan emosi-perasaan (*emotional set*).
- 3) **Mekanisme.** Mekanisme yaitu kegiatan respons yang sudah dipelajari dan sudah menjadi kebiasaan, sehingga gerakannya seperti reflek/otomatis menunjukkan pada suatu keahlian. Seperti menari, memainkan alat musik, melukis, memahat patung, dan sebagainya.
- 4) **Respons terbimbing.** Keterampilan melakukan respons yang terbimbing untuk meniru (*imitasi*), mengikuti, atau mengulangi perbuatan yang diperintahkan atau ditunjukkan oleh orang lain.
- 5) **Kemahiran.** Keterampilan yang menunjukkan kemahiran untuk menampilkan gerakan motorik dengan keterampilan penuh. Kemahiran ini

dilakukan dengan cepat, namun hasilnya baik dan kecil kemungkinan melakukan kesalahan. Misalnya, mahir mengendarai kendaraan bermotor.

- 6) **Adaptasi.** Adaptasi adalah keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga mampu memodifikasi (membuat perubahan) pola gerakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu. Misalnya, pemain bulutangkis melakukan pola-pola gerakan yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk mengalahkan lawannya.
- 7) **Originasi.** Originasi adalah keterampilan menciptakan pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu. Keterampilan ini bisa dikatakan tingkat tinggi, seperti perancang busana yang menciptakan mode pakaian mutakhir, komposer musik yang mengaransemen musik baru, atau koreografer menciptakan gerakan-gerakan tarian yang atraktif.

d. Domain Psikomotor menurut Anita Harrow

Domain psikomotor menurut Anita Harrow ada enam tahapan, yaitu:

- 1) Gerakan *refleks (refleks movement)*. Gerakan refleks yaitu gerakan yang tidak disadari (terkontrol). Termasuk di dalamnya adalah: (a) Gerakan segmental, (b) Gerakan intersegmental, (c) Gerakan supersegmental
- 2) Gerakan *fundamental (gross body movement)*. Gerakan fundamental, meliputi gerakan fisik dasar manusia, seperti: (a) Gerakan locomotor, (b) Gerakan non locomotor, dan (c) Gerakan manipulatif.
- 3) Kemampuan perseptual (*perceptual skill*). Kemampuan perseptual, yaitu kemampuan tubuh untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk di sini adalah kemampuan mendengar, melihat, dan sebagainya.
- 4) Kemampuan-kemampuan fisik (*physical skill*). Kemampuan-kemampuan fisik, seperti kekuatan, fleksibilitas, ketangkasan, dan sebagainya.
- 5) Keterampilan motoris (*motoric skill*). Keterampilan motoris, yaitu kemampuan tubuh untuk mengadaptasi gerakan-gerakan dalam pola yang kompleks.
- 6) Komunikasi non verbal (*non verbal communication*). Komunikasi non verbal, yaitu kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan non verbal. Komunikasi non verbal adalah komunikasi tanpa mengeluarkan kata-kata, seperti gerakan atau ekspresi tubuh, baik tangan atau kaki yang digabungkan dengan ekspresi wajah, baik disadari maupun tidak disadari. Misalnya, menganggukkan kepala, bertepuk tangan, jabat tangan, dan sebagainya. Istilah lain untuk komunikasi non verbal adalah bahasa isyarat atau bahasa gerakan. Setiap isyarat atau gerakan yang dilakukan bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu pesan atau mengekspresikan diri.