

TAKSONOMI DAN PENILAIAN PEMBELAJARAN

oleh

Dr. B. Widharyanto, M.Pd



DOMAIN/RANAH DALAM BELAJAR

- ✘ Benjamin Bloom (1956) menemukan ada tiga tipe belajar, yang kemudian dia namakan tiga domain atau ranah dalam aktivitas pendidikan. Ketiga domain atau ranah itu adalah **Cognitive**: mental skills (*Knowledge*); **Affective**: growth in feelings or emotional areas (*Attitude*); dan **Psychomotor**: manual or physical skills (*Skills*).

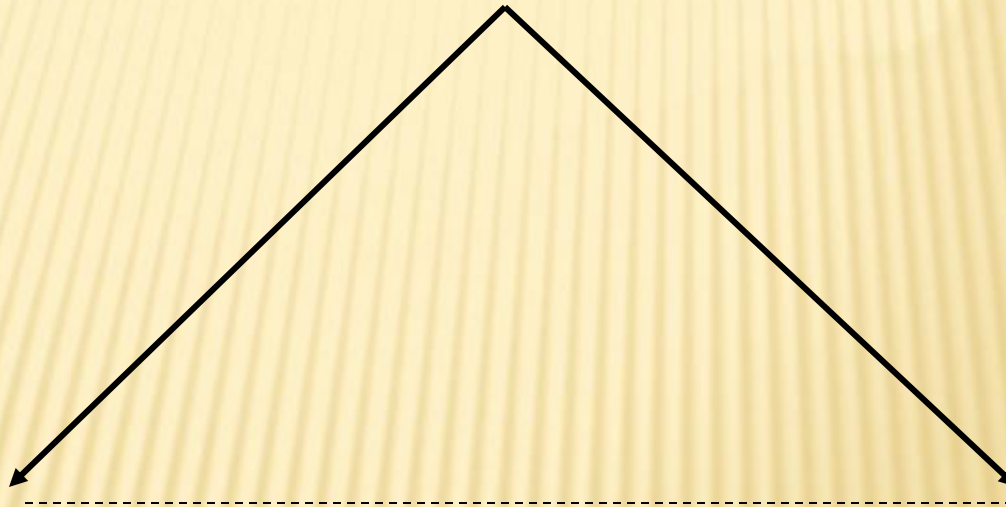
HUBUNGAN 3 DOMAIN/RANAH DALAM PENDIDIKAN

- ✘ Tiga Domain menjadi dasar dalam penyusunan Tujuan Pendidikan (di dalam Kurikulum disebut Kompetensi Dasar).
- ✘ Artinya, setiap Tujuan Pendidikan memang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dari peserta didik.

KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIANNYA

- ✘ Linn dan Gronlund (1995:26) menyatakan bahwa *“instructional goals objectives play a key role in both the instructional process and the assesment process. They serve as guides for both teaching and learning, [...] and provide guidelines for assesing student learning.* Hubungan antara tujuan/sasaran pembelajaran dengan proses pembelajaran dan penilaian digambarkan sebagai berikut.

Tujuan/Sasaran
Pembelajaran



Memberi arah
Proses Pembelajaran

Memberikan landasan
Penilaian hasil belajar

HUBUNGAN KETIGA KONSEP

Dari segi tiga di atas, dapat dimaknai hubungan antara *Tujuan*, *Proses Belajar*, dan *Penilaian Hasil Belajar*. Tujuan pendidikan dicapai melalui proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui *perubahan perilaku* yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

Kompetensi

Kognitif

*Kemampuan
berfikir*

Psikomotorik

*Kemampuan
bertindak
menggunakan
motorik/fisik*

Afektif

*Kemampuan
bersikap,
memperlihatkan
emosi, atau nilai*

RANAH KOGNITIF

- Berkenaan dengan hasil belajar intelektual atau proses berpikir, yang terdiri atas 6 aspek.

- Pengetahuan (K1), Pemahaman, (K2), Aplikasi (K3), Analisis (K4), Sintesis (K5), dan Evaluasi (K6).
- K1 dan K2 adalah berpikir tingkat rendah, dan K3-K6 adalah berpikir tingkat tinggi.

RANAH PSIKOMOTOR

Hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik (Bloom)

Mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi – reaksi fisik (Singer)

Mata pelajaran yang mencakup gerakan fisik dan keterampilan tangan (Mager)



RANAH AFEKTIF



Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.



Andersen (1981), karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir, berbuat, dan perasaan



Popham (1995), ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

RANAH KOGNITIF

Tingkat Kognitif	Kemampuan yang diharapkan
Pengetahuan (K1)	Kemampuan menghafal verbal atau mengingat materi pembelajaran berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur: <i>menyebutkan, mendaftar, menunjukkan, menamai, menandai, memilih, menghafal, mengulang, memberi label, menyatakan, dsb.</i>
Pemahaman (K2)	Kemampuan membandingkan, mengidentifikasi ciri, menggeneralisasi, dan menyimpulkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur: <i>mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengubah, menguraikan, membedakan, memberi contoh, menerangkan, menjelaskan, merangkum, menjabarkan, menjelaskan, dsb.</i>
Penerapan (K3)	Kemampuan menerapkan rumus, dalil, atau prinsip pada kasus nyata yang terjadi di lapangan: <i>menghitung, mengkalkulasi, menerapkan, menentukan, mengoperasikan, mentabulasikan, memproses, dsb.</i>
Analisis (K4)	Kemampuan mengklasifikasi, menggolongkan, memerinci, dan menguraikan suatu objek: <i>menganalisis, mengaudit, mendeteksi, mendiagnosis, mengorelasikan, menguji, mengedit, mengukur, dsb.</i>
Sintesis (K5)	Kemampuan memadukan berbagai unsur, menyusun, membentuk bangunan, atau mengarang; <i>mengabstraksi, mengombinasikan, merancang, merumuskan, menggabungkan, merangkum, merekonstruksi, menyusun, dsb.</i>
Evaluasi (K6)	Kemampuan menilai suatu objek dengan kriteria tertentu: <i>menyimpulkan, menilai, mengkritik, memprediksi, membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, dsb.</i>

RANAH PSIKOMOTORIK

Tingkat Psikomotorik	Kemampuan yang diharapkan
Menirukan (P1)	Kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya: <i>mengaktifkan, menggabungkan, mengatur, mengumpulkan, memperkecil, mengubah, memposisikan, dsb.</i>
Memanipulasi (P2)	Kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja: <i>mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memperbaiki, mereparasi, mencampur, dsb.</i>
Melakukan dengan presisi (P3)	Kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana secara akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang presisi: <i>mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memperbaiki, mereparasi, mencampur, dsb.</i>
Mengartikulasi (P4)	Kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dengan ketepatan yang tinggi sehingga produk kerjanya merupakan sesuatu yang utuh: <i>memproduksi, menghasilkan, mengopersikan, mengemas, dsb.</i>
Melakukan secara otomatis (P5)	Kemampuan melakukan kegiatan secara reflek atau otomatis: <i>memproduksi, menghasilkan, mengopersikan, mengemas, dsb., secara otomatis</i>

RANAH AFEKTIF

Tingkat Afektif	Kemampuan yang diharapkan
Menerima (A1)	Kemampuan memberikan reaksi terhadap nilai-nilai yang disodorkan: <i>memilih, mengikuti, mematuhi, menganut, meminati, dsb.</i>
Merespon (A2)	Kemampuan menikmati atau menerima nilai, norma, serta objek yang berestetik: <i>menjawab, mengajukan, menyenangkan, mendukung, menyetujui, menolak, dsb.</i>
Menghargai (A3)	Kemampuan menilai dari segi baik-buruk, adil tidak adil, indah tidak indah terhadap suatu objek: <i>meyakini, mengimani, memprakarsai, dsb.</i>
Menginternalisasi (A4)	Kemampuan menerapkan atau mempraktikkan nilai, norma, etika dan estetika dalam perilaku sehari-hari: <i>mengubah perilaku, melayani, berakhlak mulia, mempengaruhi, membuktikan, dsb.</i>

CONTOH KOMPETENSI DASAR KOGNITIF

<ul style="list-style-type: none">● Menyebutkan syarat-syarat suatu pantun● Mengenal segitiga, segi empat, dan lingkaran	K1
<ul style="list-style-type: none">● Menjelaskan pengertian, fungsi dan tujuan NKRI● Mendeskripsikan ciri-ciri, replikasi, dan peran virus dalam kehidupan	K2
<ul style="list-style-type: none">● Menghitung ukuran pemusatan, ukuran letak, dan ukuran penyebaran data, serta penafsirannya● Menggunakan aturan pangkat, akar, dan logaritma	K3
<ul style="list-style-type: none">● Menganalisis atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi● Menganalisis besaran fisika pada gerak melingkar dengan laju konstan	K4
<ul style="list-style-type: none">● Menyusun paragraf● Menulis petunjuk pemakaian	K5
<ul style="list-style-type: none">● Menilai kualitas suatu puisi● Menunjukkan nilai-nilai musikal dari hasil pengalaman musikal yang didapatkan melalui pertunjukan musik	K6

CONTOH KOMPETENSI DASAR PSIKOMOTORIK

<ul style="list-style-type: none">• Membacakan puisi setelah melihat contoh dari guru	P1
<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan alat ukur dengan satuan jam seperti yang dicontohkan	P1
<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku (cm, m) yang sering digunakan• Mengaktifkan dan mematikan komputer sesuai dengan prosedur	P2 P2
<ul style="list-style-type: none">• Membacakan pengumuman dengan intonasi dan lafal yang tepat• Melakukan percobaan untuk menyelidiki hubungan antara gaya dan gerak (model jungkat jungkit, katapel/model traktor sederhana energi pegas) secara prosedural	P3 P3
<ul style="list-style-type: none">• Membuat kincir angin untuk menunjukkan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak	P4
<ul style="list-style-type: none">• Menampilkan unsur gerak tari di depan penonton• Menanggapi rangsangan bunyi dengan gerakan spontan	P5

CONTOH KOMPETENSI DASAR AFEKTIF

• Menerima nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	A1
• Menunjukkan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada benda di alam sekitar	A2
• Menghargai puisi karya teman	A3
• Mensyukuri hidup bersama orang lain	A4

TEMUKAN RANAH DAN TINGKATANNYA!

- ✘ Indikator dari Silabus Mapel Anda masing-masing untuk 1 semester.

KOMPETENSI DAN PENGUKURANNYA

- ✘ Kompetensi kognitif diukur dengan tes tulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio.
- ✘ Kompetensi psikomotorik diukur dengan tes unjuk kerja.
- ✘ Kompetensi afektif diukur dengan instrumen non tes yang berupa observasi atau penilaian diri.

RAGAM TEKNIK PENILAIAN DAN BENTUK INSTRUMEN SOALNYA

Teknik	Bentuk Instrumen
1. Tes Tulis (kognitif)	<ul style="list-style-type: none">• Tes Isian singkat• Tes Uraian/esai (bebas, terbatas, terstruktur)• Tes Pilihan Ganda• Tes Menjodohkan• Tes Benar-Salah• Tes Rumpang
2. Tes Lisan (kognitif)	Daftar Pertanyaan
3. Tes Unjuk Kerja atau Tes Tindakan (<i>Performance</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Tes <i>Paper and pencil</i> → menggambar/mendesain/membuat• Tes Simulasi• Uji Petik Kerja Produk• Uji Petik Kerja Prosedur• Uji Petik kerja prosedur dan produk
4. Non Tes: Observasi (<i>afektif</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Lembar Pengamatan
5. Non Tes: Penilaian Diri (<i>Afektif</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Lembar Penilaian Diri

Pengukuran Kognitif

*

Penilaian hasil belajar Kognitif dilakukan dengan tes tulis (PG, BS, Menjodohkan, Isian Singkat, Esai) dan tes Lisan (Daftar Pertanyaan)

*

Penilaian hasil belajar Kognitif mencakup penilaian pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

*

Perlu dibuat soal dan kunci jawaban, khusus untuk esai bebas perlu rubrik (kriteria), penskoran, analisis hasil, dan tindak lanjut

Pengukuran Psikomotorik

* **Penilaian hasil belajar psikomotor dilakukan dengan tes tindakan: Paper Pencil, Simulasi, Petik Kerja**

* **Penilaian hasil belajar psikomotor mencakup : persiapan, proses, hasil.**

* **Perlu dibuat rubrik (kriteria), penskoran, analisis hasil, dan tindak lanjut**



PENGUKURAN RANAH AFEKTIF



- ❖ Metode untuk mengukur ranah afektif ada dua macam, yaitu metode observasi dan metode laporan diri (Andersen,1980).
- ❖ Penggunaan metode observasi berdasarkan pada asumsi bahwa karakteristik afektif dapat dilihat dari perilaku atau perbuatan yang ditampilkan dan/atau reaksi psikologi.
- ❖ Metode laporan diri berasumsi bahwa yang mengetahui keadaan afektif seseorang adalah dirinya sendiri. Namun hal ini menuntut kejujuran dalam mengungkapkan karakteristik afektif diri sendiri.

Terima Kasih