



Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar

Mauridhatul Kasanah¹, Arga Putra Pratama²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia
Jl. Pramuka 156, Ronowijayan, Kec. Siman, Kabupaten Ponorogo,
Jawa Timur 63471

Email: kasanah.mauri@gmail.com¹, argap2922@gmail.com²

Corresponding Author: Mauridhatul Kasanah

ABSTRACT

An This research examines the taxonomy of educational objectives through a library research approach, referring to seminal works such as "Taxonomy About Educational Objectives" by Bloom and "Basics of Educational Evaluation" by Zulfa Amirna as primary data sources and secondary sources derived from articles related issues, analyzed using content analysis techniques to evaluate symbolic representations in text and images. This research aims to deepen understanding of the taxonomy of educational objectives which includes the cognitive, affective and psychomotor domains, as well as to develop indicators of student competency achievement. Anderson's revised taxonomy, which introduced categories such as remembering and creating, as well as Bloom and Kathwohl's classification of affective and psychomotor domains, are also reviewed to assess their impact on the assessment of learning outcomes. It is hoped that the results of this research will provide insight for the development of more effective learning and assessment programs, as well as for monitoring and improving student learning progress.

Keywords: Taxonomy, Educational Objectives, Evaluation of Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan individu dan masyarakat. Bagi para pengajar, pemahaman yang mendalam tentang taksonomi tujuan pendidikan dan evaluasi hasil belajar menjadi kunci untuk merancang pembelajaran yang efektif serta mengukur pencapaian siswa secara tepat. Taksonomi tujuan pendidikan, yang digagas pertama oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956, telah menjadi landasan bagi pengembangan kurikulum, pembelajaran, dan evaluasi dalam pendidikan. Taksonomi ini tidak hanya mengkategorikan tujuan pembelajaran ke dalam berbagai domain, tetapi juga memberikan struktur yang jelas bagi guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh Taksonomi Bloom yang konkret, terukur, dan terarah. Taksonomi ini terbagi menjadi tiga domain:

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain Kognitif: Merupakan domain yang berkaitan dengan pemikiran dan pengetahuan. Hierarki taksonomi ini dimulai dari pengetahuan (ingat), pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, hingga penciptaan. Domain Afektif: Berkaitan dengan aspek emosional, sikap, dan nilai. Tujuan di domain ini termasuk penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan karakterisasi oleh nilai-nilai tertentu. Domain Psikomotorik: Melibatkan keterampilan fisik dan motorik. Tujuan-tujuan di sini berkisar dari pengenalan, imitasi, presisi, hingga kreativitas.

Di sisi lain, evaluasi hasil belajar memainkan peran penting dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Melalui evaluasi yang cermat, guru dapat mengukur pemahaman siswa, keterampilan, dan sikap, serta pemberian feedback yang berharga untuk meningkatkan pembelajaran di masa depan. Evaluasi hasil belajar adalah proses pengumpulan dan penilaian data untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran dan evaluasi haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini memastikan bahwa evaluasi mencerminkan apa yang diharapkan dari siswa. Evaluasi juga merupakan kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan mereka. Umpan balik ini dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran mereka di masa depan. Hasil dari evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas, baik untuk siswa secara individu maupun untuk perencanaan pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam artikel ini, kita akan membahas mengenai konsep-konsep taksonomi tujuan pendidikan dan evaluasi hasil belajar. Kita akan memahami bagaimana kedua konsep ini saling terkait dan bagaimana penerapannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam konteks pendidikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan atau library research. Istilah kepustakaan berasal dari kata dasar "pustaka", pustaka merujuk kepada buku yang digunakan sebagai referensi untuk memperoleh teori, temuan, informasi, dan lain-lainnya, guna untuk menghasilkan tulisan ilmiah. Sementara itu, Penelitian kepustakaan adalah suatu bentuk aktivitas riset atau penelitian dalam menelusuri sesuatu terkait fenomena-fenomena untuk ditarik ke sumber pustaka (Mustofa et al. 2023). Sumber data penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber primer adalah buku karangan Benjamin Bloom "*Taxonomy About Educational Objectives: the Classification of Educational Goals*" (Bloom 1974) dan buku karangan Zulfa Amirna dengan judul "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan", sedangkan sumber sekunder adalah berbagai artikel yang terkait dengan topik taksonomi tujuan pendidikan dan hasil belajar. sumber tersebut digali dengan teknik dokumentasi (Sugiyono 2022:124). Teknik analisis yang digunakan adalah *content analysis*. Yang mana *content analysis* memandang data sebagai bentuk representasi simbolik yang di dalamnya terdiri dari gambar, teks, dan tulisan, bukan sebagai peristiwa atau fenomena fisik yang dapat diukur secara langsung. Akan tetapi, informasi yang dapat dilihat, dibaca, ditafsirkan, dan direspons. Maka dari itu, data yang didapatkan harus benar-benar dievaluasi dengan mempertimbangkan nilai dan manfaatnya (Krippendorff 2004). Langkah-langkah *content analysis* meliputi pengumpulan data, unit analisis, pengembangan kategori, koding, realibilitas, validitas, dan interpretasi (Krippendorff 2004).

Hasil dan Pembahasan

A. Taksonomi Tujuan Pendidikan

Sebelumnya, menurut pendapat Benjamin Bloom terkait tujuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum dan instruksi biasanya dipertimbangkan dalam hubungannya dengan empat jenis pertanyaan utama:

1. Tujuan atau objektif pendidikan apa yang seharusnya dicapai oleh sekolah atau kursus?
2. Pengalaman belajar apa yang dapat disediakan yang kemungkinan akan membawa pada pencapaian tujuan-tujuan tersebut?
3. Bagaimana pengalaman belajar ini dapat diorganisir secara efektif untuk memberikan kontinuitas dan urutan bagi peserta didik serta membantu mereka mengintegrasikan apa yang mungkin tampak sebagai pengalaman belajar yang terisolasi?
4. Bagaimana efektivitas pengalaman belajar dapat dinilai dengan memanfaatkan tes serta prosedur pengumpulan bukti sistematis lainnya?(Benjamin S 1956:25)

Tujuan pendidikan yang Bloom maksud adalah pernyataan yang jelas mengenai metode-metode yang diharapkan dapat membentuk perubahan pada siswa dalam proses edukatif. Dengan kata lain, ini adalah metode-metode yang akan mempengaruhi cara berpikir, merasa, dan bertindak siswa. Meskipun ada beragam perubahan yang bisa terjadi sebagai akibat dari pengalaman belajar, keterbatasan waktu dan sumber daya di sekolah hanya memungkinkan sebagian kecil dari perubahan tersebut untuk diwujudkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menetapkan tujuan utama dari sekolah atau unit pembelajaran secara eksplisit, sehingga sumber daya dapat digunakan secara efisien dan pekerjaan sekolah dapat diarahkan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Benjamin Bloom mengatakan, ada tiga sumber informasi yang menjadi bahan pertimbangan dalam perumusan tujuan pendidikan, antara lain:

Pertama, informasi yang tersedia tentang siswa. Apa tingkat perkembangan mereka saat ini? Apa kebutuhan mereka? Apa minat mereka? Maksudnya adalah bahwa dalam hal yang berkaitan dengan sumber-sumber tujuan pendidikan yaitu menyoroti pentingnya memahami informasi tentang siswa seperti tingkat perkembangan, kebutuhan, dan minat mereka menjadi pertimbangan utama.

Kedua, penyelidikan kondisi dan masalah kehidupan kontemporer yang menuntut kaum muda dan orang dewasa serta yang memberikan kesempatan bagi mereka. Apa aktivitas yang diharapkan dapat dilakukan oleh individu? Apa masalah yang mungkin mereka hadapi? Apa peluang yang mungkin mereka miliki untuk pelayanan dan aktualisasi diri?

Ketiga, Sumber lain dari saran untuk tujuan pendidikan berasal dari sifat materi pelajaran dan pertimbangan para spesialis materi pelajaran tentang kontribusi yang dapat diberikan oleh subjek mereka terhadap pendidikan individu. Apa konsepsi dari bidang subjek tersebut? Jenis pembelajaran apa yang dapat muncul dari studi materi pelajaran tersebut? Apa kontribusi yang dapat diberikan oleh subjek tersebut terhadap mata pelajaran lain?(Benjamin S 1956:27)

Dari tiga pernyataan yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom tersebut dalam merumuskan tujuan pendidikan, sangat penting untuk mempertimbangkan berbagai sumber informasi yang dapat memberikan wawasan tentang kebutuhan dan potensi siswa.

Pertama, pemahaman tentang siswa termasuk tingkat perkembangan mereka, kebutuhan, dan minat adalah kunci untuk menetapkan tujuan yang relevan dan

menarik bagi mereka. Ini memastikan bahwa tujuan pendidikan yang dirancang sesuai dengan kemampuan dan aspirasi siswa, serta mendorong keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

Kedua, kondisi dan masalah kehidupan kontemporer juga harus menjadi pertimbangan utama. Ini termasuk memahami tantangan yang dihadapi oleh kaum muda dan orang dewasa, serta peluang yang tersedia bagi mereka untuk pelayanan dan aktualisasi diri. Dengan demikian, tujuan pendidikan harus mencerminkan kebutuhan nyata siswa dalam menghadapi dunia yang terus berubah dan memberikan mereka alat untuk berkontribusi secara positif serta mencapai potensi penuh mereka sebagai individu.

Ketiga, sifat materi pelajaran dan pandangan para ahli dalam bidang tersebut juga memberikan kontribusi penting. Materi pelajaran tidak hanya harus dipahami dalam konteksnya sendiri tetapi juga dalam hubungannya dengan bidang lain dan kontribusi yang dapat diberikan untuk pendidikan holistik siswa. Ini mencakup mempertimbangkan bagaimana pembelajaran dari satu subjek dapat memperkaya pemahaman siswa tentang subjek lain dan bagaimana ia dapat mendukung pembelajaran yang terintegrasi dan serba bisa.

Dengan menggabungkan ketiga sumber informasi ini terkait pemahaman tentang siswa, kondisi kehidupan kontemporer, dan sifat materi pelajaran, maka guru dapat merancang tujuan pendidikan yang komprehensif. Tujuan-tujuan ini akan lebih mungkin untuk menginspirasi siswa dan mendorong mereka untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran, sambil mempersiapkan mereka untuk berkontribusi dan berkembang dalam masyarakat mereka.

Kemudian, Viviane De Landsheere menyimpulkan ada tiga tingkatan tujuan pendidikan, yaitu tujuan umum pendidikan atau tujuan akhir, taksonomi, dan tujuan yang operasional.

1. Tujuan umum pendidikan
Tujuan ini menetapkan keperluan dan keberadaan suatu program. Dalam konteks keseharian di sekolah, tujuan ini lebih dikenal dengan istilah TIU (Tujuan Instruksional Umum).
2. Tujuan yang didasarkan atas tingkah laku atau dikenal dengan taksonomi
Dalam dua puluh tahun terakhir, banyak usaha telah dilakukan untuk menemukan cara menganalisis atau mengklasifikasikan pandangan terkait dengan kegiatan pendidikan sehari-hari.. Fokusnya adalah keberhasilan pendidikan dalam bentuk perilaku. Istilah yang digunakan untuk ini adalah taksonomi. Ada tiga jenis perilaku yang umum dikenal, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (dalam konteks ini, istilah keterampilan digunakan).
3. Tujuan yang lebih jelas yang dirumuskan secara operasional
Kaum behavioris, yang memberikan penekanan pada perilaku, berpendapat bahwa taksonomi yang diusulkan oleh Bloom dan rekan-rekannya, sangatlah konkrit dan dapat diamati secara mental. Mereka tidak memberikan penjelasan yang konkret dan dapat diamati kepada para pendidik. (Arikunto 2013:128)

Sejalan dengan pernyataan Viviane, menurut Bloom, terkait dalam hal tujuan pendidikan untuk mencapai keberhasilan tujuan utama baik dalam ranah pengetahuan, kemampuan maupun keterampilan, akan dimunculkan dalam taksonomi pendidikan. Taksonomi pendidikan yang mana digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran untuk diterapkan dalam kurikulum sekolah atau program pendidikan berdasarkan tingkatan-tingkatannya baik dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. (Bloom 1974)

Dalam konteks kurikulum 2013, pencapaian tujuan pendidikan dilakukan dengan memastikan siswa menguasai kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga aspek pembelajaran ini tidak dapat dipisahkan dalam penilaian belajar siswa karena saling terkait. Misal, guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat karangan. Agar dapat membuat karangan, siswa perlu memiliki pengetahuan, sikap yang responsif terhadap tugas, dan kemampuan motorik untuk menuliskan karangan tersebut. Setiap aspek pembelajaran memiliki kategori-kategori yang berjenjang mulai dari jenjang paling rendah (sederhana) hingga sampai yang paling tinggi (kompleks). Setiap kategori pada jenjang tertentu menjadi prasyarat bagi jenjang berikutnya. Hal itu bukan berarti siswa harus menguasai secara berurutan, melainkan tergantung pada kompleksitas materi/bahan [embelajaran atau kompetensi dasar. Setiap aspek pembelajaran tersebut mencakup kategori atau subkategori tertentu.

Taksonomi tujuan pendidikan menjadi dasar mengkomunikasikan berbagai hasil belajar siswa yang ingin dicapai dan membantu guru menetapkan tujuan pembelajaran, hubungan antartujuan pembelajaran, dan menjadi prosedur melakukan kegiatan penialain belajar suswa dari berbagai tujuan pembelajaran Taksonomi tujuan pendidikan menjadi panduan bagi guru dalam merumuskan indikator pencapaian kompetensi, serta mengenali dan mengelompokkan semua hasil pembelajaran siswa di sekolah. Taksonomi tujuan pendidikan dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu keterampilan berpikir, tingkah laku, dan keterampilan fisik, yang mewakili tiga ranah pendidikan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Endrayatno and Harumurti 2014:34).

1. Domain Kognitif

Ranah kognitif adalah aspek tujuan pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti kemampuan untuk mengingat dan memecahkan masalah. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan mental siswa sehingga mereka dapat mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan ke situasi baru, menganalisis elemen, mengevaluasi berdasarkan kriteria tertentu, dan menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

2. Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Tujuannya adalah untuk membentuk sikap positif, meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap nilai-nilai serta norma, serta mengembangkan kemampuan untuk merespon secara emosional dan etis terhadap pengetahuan yang diperoleh.

3. Domain Psikomotor

Domain psikomotor adalah tujuan pendidikan yang terhubung dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang. Tujuannya adalah untuk mengembangkan koordinasi, kecakapan, atau keterampilan siswa, mulai dari hal-hal sederhana hingga yang kompleks, serta mengintegrasikannya dengan respons yang sesuai (Suparman 2020:33).

Ketiga domain ini saling melengkapi dalam proses pendidikan dan pembelajaran, dengan tujuan untuk menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga berkembang dalam aspek emosional dan fisik.

B. Taksonomi Bloom

Menurut Benjamin Bloom dalam bukunya yang berjudul "*Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*", terkait

pengembangan bidang pendidikan, Bloom mengusulkan suatu taksonomi yang terbagi atas tiga domain utama, yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor.

Selanjutnya, domain afektif mencakup tujuan-tujuan yang berkaitan dengan perubahan minat, sikap, dan nilai-nilai, serta pengembangan apresiasi dan penyesuaian diri yang memadai. Kami telah menghabiskan banyak waktu untuk mengklasifikasikan tujuan-tujuan di bawah domain ini, yang merupakan tugas yang sulit dan masih belum selesai. Kesulitan utama muncul karena tujuan-tujuan dalam domain ini sering kali tidak dinyatakan dengan tepat, dan para pendidik pun belum sepenuhnya memahami pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan-tujuan tersebut. Perilaku yang sesuai dengan tujuan-tujuan ini sulit dideskripsikan karena perasaan dan emosi internal yang tersembunyi sama pentingnya dengan manifestasi perilaku yang terlihat. Selain itu, prosedur penilaian untuk domain afektif masih sangat primitif.

Domain ketiga, yang berkaitan dengan keterampilan manipulatif atau motorik, meskipun diakui keberadaannya, belum banyak dikembangkan di sekolah menengah atau perguruan tinggi. Karena itu, kami berpendapat bahwa pengembangan klasifikasi tujuan-tujuan dalam domain ini belum akan sangat berguna saat ini (Bloom 1974).

1. Domain Kognitif

Domain kognitif, yang mana meliputi tujuan-tujuan pendidikan yang berkaitan dengan pengingatan atau pengenalan pengetahuan serta pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Domain ini menjadi pusat perhatian dalam pengembangan instrumen penilaian saat ini dan merupakan area di mana banyak pekerjaan pengembangan kurikulum telah dilakukan. Di sini pula, definisi tujuan-tujuan pendidikan yang paling jelas sering kali dirumuskan sebagai deskripsi perilaku siswa. Oleh karena itu, kami memulai pekerjaan kami dari domain ini, dan hasilnya adalah bagian pertama yang kami publikasikan (Benjamin S 1956). Benjamin menawarkan taksonomi tujuan pendidikan pada domain kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Benjamin S 1956).

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan tingkatan paling dasar dari tujuan kognitif. Hal ini menekankan kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajari, seperti mengingat nama tokoh proklamator Indonesia, tanggal dan tahun Sumpah Pemuda, atau konsep dasar dalam teori relativitas.. Kemampuan untuk mengingat fakta-fakta semacam ini memiliki nilai penting karena menjadi landasan untuk mencapai tujuan-tujuan kognitif yang lebih kompleks.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman merupakan tingkat yang lebih tinggi dari pengetahuan. Ini tidak hanya tentang mengingat fakta yang telah diperoleh, tetapi juga melibatkan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan pemahaman ini mencakup interpretasi, penafsiran, dan aplikasi konsep. Pemahaman terjemahan adalah kemampuan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu, seperti menerjemahkan kalimat atau kode. Pemahaman interpretasi mencakup kemampuan menafsirkan informasi, seperti menginterpretasikan grafik. Sedangkan pemahaman ekstrapolasi adalah kemampuan untuk melihat makna yang tersirat atau tersurat di balik informasi.

c. Aplikasi atau Penerapan (*Application*)

Pengaplikasian atau penerapan materi pelajaran merupakan tujuan pendidikan yang berada pada tingkat kognitif yang lebih tinggi daripada sekadar pengetahuan dan pemahaman. Hal ini melibatkan kemampuan untuk menggunakan materi pelajaran yang telah dipelajari, seperti teori, rumus, prinsip, hukum, konsep, dan ide, dalam situasi konkret yang baru. Contoh perilaku yang terkait dengan kemampuan aplikasi ini adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan rumus, prinsip, atau hukum tertentu. Dari contoh ini, terlihat bahwa seseorang dapat meningkatkan kemampuan aplikasinya ketika mampu mengingat dan memahami fakta atau konsep yang relevan.

d. Analisis (*Analysis*)

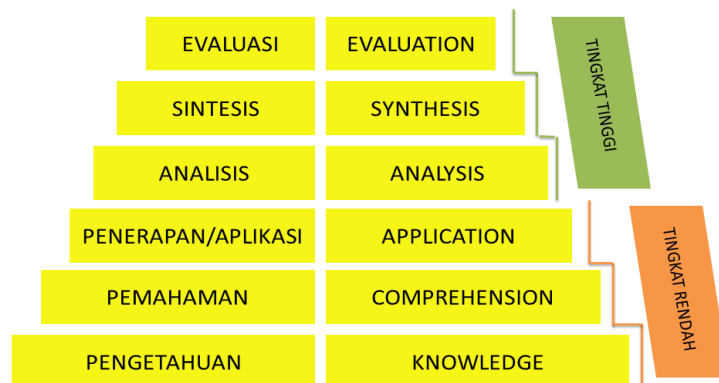
Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan suatu materi pelajaran menjadi komponen-komponen atau unsur-unsur, beserta dengan hubungan yang terdapat di antara bagian-bagian tersebut. Analisis adalah tujuan pembelajaran yang kompleks dan hanya bisa dipahami serta dikuasai oleh siswa yang sudah mampu memahami dan menerapkan materi tersebut. Analisis berkaitan dengan kemampuan berpikir. Oleh karena itu, analisis biasanya dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa di tingkat lanjutan.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan menggabungkan berbagai bagian menjadi suatu kesatuan yang bermakna, seperti merumuskan tema, menyusun rencana, atau menemukan keterkaitan abstrak antara berbagai informasi yang tersedia. Sintesis adalah kebalikan dari analisis. Jika analisis memecah sesuatu menjadi bagian-bagian, maka sintesis menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh. Kemampuan menganalisis dan mensintesis menjadi dasar dalam mengembangkan atau menciptakan inovasi dan kreasi baru.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tujuan tertinggi dalam ranah kognitif menurut Bloom. Tujuan evaluasi terkait dengan kemampuan menilai sesuatu berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu. Dalam evaluasi, termasuk kemampuan untuk membuat keputusan dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan kriteria tertentu, seperti menilai apakah sesuatu yang diamati baik, buruk, indah, jelek, dan sebagainya. Untuk memberikan penilaian seperti itu, diperlukan kemampuan-kemampuan yang sudah dimiliki sebelumnya.



Gambar 1. Taksonomi Domain Kognitif Bloom

Sesuai gambar di atas, tujuan kognitif dibagi menjadi dua kelompok pada setiap tingkatan ada tiga tujuan kognitif, yang mana sebagai berikut:

- a. Tujuan kognitif tingkat dasar mencakup pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Mereka disebut sebagai tingkat dasar karena hanya melibatkan kemampuan untuk mengingat informasi, menjelaskan apa yang diingat, dan menerapkan aturan tertentu dengan tepat.
- b. Tujuan kognitif tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi. Tingkat tinggi ini tidak hanya melibatkan kemampuan mengingat, tetapi juga melibatkan kemampuan berkreasi dan kemampuan menciptakan. Sebagai hasilnya, tujuan tingkat tinggi ini lebih kompleks daripada sekadar mengingat informasi.

Taksonomi atau klasifikasi tujuan pendidikan sifatnya juga berjenjang, artinya bahwa Setiap tujuan yang ada di bawahnya merupakan prasyarat untuk tujuan berikutnya. Oleh karena itu, tujuan yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan mengungkapkan merupakan tujuan paling rendah, sedangkan kemampuan mengevaluasi dalam aspek kognitif adalah tujuan pendidikan tingkat tertinggi (Sanjaya and Budimanjaya 2017:92).

Pada tahun 2001 Anderson et al., merevisi taksonomi Bloom karena mencerminkan bentuk berfikir yang berbeda, yang merupakan proses aktif yang membutuhkan kata kerja yang lebih akurat. Adapun enam pembagian yang ditawarkan oleh Anderson antara lain, mengingat (*Remember*), memahami (*Understand*), menerapkan (*Apply*), menganalisis (*Analyze*), mengevaluasi (*Evaluate*), dan mencipta (*Create*) (Anderson et al. 2001:30). Subkategori dari enam kategori utama digantikan oleh kata kerja, dan beberapa subkategori disusun ulang. Istilah pengetahuan diganti dengan istilah mengingat, karena pengetahuan adalah produk sedangkan istilah mengingat lebih mencerminkan proses berfikir. Hal yang sama dengan sintesis yang diganti dengan istilah mencipta (*create*). Hal yang lain yang direvisi adalah adanya penyusunan ulang, dalam taksonomi yang telah direvisi, mencipta dianggap sebagai proses berfikir yang membutuhkan mental operasional yang paling tinggi. (Hidayat et al. 2023:48)



Gambar 2. Taksonomi Domain Kognitif Revisi Versi Anderson

- a. Mengingat C1 (*Remember*)

Berkaitan dengan mendapatkan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Proses dalam kategori ini dapat berupa:

- 1) kemampuan untuk mengidentifikasi informasi yang telah dipelajari sebelumnya (***Recognizing***), atau
- 2) kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari sebelumnya secara akurat dan lengkap (*Recalling*).

- b. Memahami C2 (*Understand*)
Mengacu pada proses membangun makna dari pesan instruksional, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan grafis. Proses ini dapat berupa kemampuan-kemampuan berikut:
- 1) Menginterpretasikan (*Interpreting*), seperti menerjemahkan atau memparafase suatu dokumen tertentu.
 - 2) Memberikan Contoh (*Exemplifying*), seperti menyajikan contoh dari jenis-jenis hewan vertebrata dan avertebrata.
 - 3) Mengklasifikasikan (*Classifying*), seperti mengkategorikan berbagai jenis tanaman menjadi tanaman dikotil dan monokotil.
 - 4) Meringkas (*Summarizing*), seperti menulis ringkasan singkat tentang peristiwa yang digambarkan dalam video.
 - 5) Menarik Kesimpulan (*Inferring*), seperti mengambil prinsip-prinsip gramatikal dari contoh-contoh yang diberikan.
 - 6) Membandingkan (*Comparing*), seperti membandingkan cara kerja dua komponen pada rangkaian listrik.
 - 7) Menjelaskan (*Explaining*), seperti menjelaskan penyebab terjadinya suatu peristiwa sejarah di masa lalu.
- c. Menerapkan C3 (*Apply*)
Merujuk kepada pelaksanaan atau penggunaan prosedur dalam situasi tertentu, ini meliputi:
- 1) Menjalankan (*Executing*), misalnya, peserta didik melakukan prosedur penyelesaian persamaan matematika linear, ia harus mampu menjalankan langkah-langkah yang tepat untuk menemukan nilai variabel dalam persamaan.
 - 2) Mengimplementasikan (*Implementing*), seperti menentukan situasi di mana hukum konservasi energi mekanik dapat diterapkan. Misalnya, siswa diharapkan mampu mengenali situasi fisik tertentu (ketiadaan gaya-gaya non-konservatif, yang menjadi syarat hukum konservasi energi mekanik) sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan atau memprediksi hasil.
- d. Menganalisis (*Analyze*)
Merujuk pada proses pemecahan menjadi bagian materi yang konstituen dan menentukan bagaimana setiap bagian tersebut memiliki hubungan dengan struktur atau tujuan secara keseluruhan. Ini mencakup:
- 1) Membedakan (*Differentiating*), seperti memisahkan fakta dan opini dalam sebuah berita. Siswa harus dapat menyaring materi dalam berita, dan membedakan apa yang merupakan fakta yang terjadi dengan opini yang merupakan pendapat dan interpretasi dari penulis atau penyaji berita.
 - 2) Mengorganisir (*Organizing*), Misalnya, Siswa yang sedang mempersiapkan makalah pada mata pelajaran sejarah mungkin perlu mengatur bukti-bukti yang mereka gunakan apakah bukti tersebut mendukung atau membantah tesis atau argumen mereka terhadap suatu peristiwa sejarah.
 - 3) Mengatribusikan (*Attributing*), seperti menentukan sudut pandang penulis dalam sebuah esai. Misalnya saat membaca suatu esai peserta didik mampu menentukan sudut pandang yang digunakan penulis sehingga argumen-argumen pada esai tersebut terbentuk.
- e. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Melibatkan pembuatan penilaian atas dasar kriteria dan standar. Ini mencakup:

- 1) Memeriksa (*Checking*), Misalnya, peserta didik di kelas sains diharapkan bisa memvalidasi kesimpulan seorang ilmuwan dengan membandingkan kesimpulan yang diungkapkan oleh tersebut dengan data eksperimental yang telah diperoleh.
- 2) Mengkritik (*Critiquing*), Misalnya, di kelas matematika, siswa dapat diminta untuk mengevaluasi dan membandingkan efektivitas beberapa pendekatan solusi untuk suatu masalah, dan kemudian memilih salah satu yang paling efektif atau menghasilkan hasil yang tepat.

f. Mencipta (*Crate*)

Melibatkan penggabungan elemen-elemen untuk membentuk keseluruhan yang koheren dan fungsional; atau mengorganisir kembali elemen-elemen ke dalam pola atau struktur baru. Ini mencakup:

- 1) Menghasilkan (*Generating*), seperti menghasilkan hipotesis untuk menjelaskan fenomena yang diamati. Sebagai contoh, dalam pelajaran sains, peserta didik mungkin ditantang untuk menghasilkan teori untuk menjelaskan hasil eksperimen atau fenomena alam tertentu.
- 2) Merencanakan (*Planning*), misalnya siswa melakukan perencanaan penelitian terkait dengan suatu fenomena tertentu.
- 3) Menghasilkan (*Producing*), seperti membuat suatu produk dalam sebuah project STEM(Hidayat et al. 2023:49).

Secara rincinya, dapat diperjelas bahwa ada tiga hal yang direvisi oleh Anderson dari pemikiran Bloom tentang domain kognitif, antara lain sebagai berikut:

- a. Taksonomi direvisi dengan memasukkan unsur metakognisi sebagai bagian paling atas dari ranah kognitif, yang disebut "crate", menggantikan evaluasi dan sintesis. Dengan demikian, tingkat perilaku tertinggi dalam ranah kognitif adalah "mencipta".
- b. Perubahan dalam perilaku pada semua tingkat aspek kognitif mengubah kata benda (hasil rumusan Bloom) menjadi kata kerja. Sebagai contoh, pada tingkat pertama, kata "pengetahuan" (*knowledge*) menurut Bloom diganti menjadi kata "mengingat" (*remember*). Begitu pula dengan perilaku "pemahaman" (*comprehension*) yang diganti menjadi "memahami" (*understand*), dan seterusnya.
- c. Revisi juga dilakukan dengan menarik aspek pengetahuan (*knowledge*) dari perilaku kognitif rumusan Bloom menjadi aspek tersendiri, yang meliputi empat aspek pengetahuan, antara lain sebagai berikut:
 - 1) Pengetahuan tentang fakta (*factual knowledge*)
 - 2) Pengetahuan tentang konsep (*conceptual knowledge*)
 - 3) Pengetahuan tentang prosedur (*procedural knowledge*)
 - 4) Pengetahuan tentang metakognitif (*metacognitive knowledge*)(Sanjaya and Budimanjaya 2017)

2. Domain Afektif

Kathwohl dan Bloom serta timnya mengatakan bahwa, Kegunaan dari Buku Panduan pertama dan berbagai tekanan telah membuat kami sadar akan kebutuhan untuk menyelesaikan Buku Panduan kedua tentang domain afektif. Kelompok pemeriksa yang bertanggung jawab atas pengembangan domain kognitif juga merasakan ketertarikan yang besar dan beberapa tanggung jawab untuk menyiapkan volume kedua(Anderson et al. 2001:12).

Buku pandunga kedua tentang domain afektif ini berjudul “*Axonomy of Educational Objectives the Classification of Educational Goals Handbook II: Affective Domain*”. Ranah afektif dalam tujuan pendidikan menitikberatkan pada perilaku yang mencerminkan kesadaran, minat, perhatian, kepedulian, dan tanggung jawab, kemampuan untuk mendengarkan dan merespons dalam interaksi sosial, serta kemampuan untuk menunjukkan karakteristik sikap atau nilai-nilai yang relevan dengan situasi tes dan bidang studi (Bloom 1974:7). Kathwohl dan Bloom mengklasifikasikan domain afektif tujuan pendidikan meliputi penerimaan, menanggapi, menghargai, mengorganisasi atau mengatur diri, dan karakterisasi nilai atau pola hidup (Kathwohl, Bloom, and Masia 1964).

a. Penerimaan (*Receiving*)

Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan, atau masalah tertentu. Seseorang menunjukkan perhatian positif terhadap gejala tertentu saat mereka menyadari keberadaan gejala, kondisi, atau objek tersebut, serta menunjukkan kesiapan untuk menerima dan memperhatikan gejala atau kondisi yang diamati. Pada akhirnya, mereka memiliki keinginan untuk mengarahkan perhatian sepenuhnya pada objek tersebut..

b. Menanggapi (*Responding*)

Respon atau respons ditunjukkan oleh keinginan untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan tertentu, seperti keinginan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, keinginan untuk mengikuti diskusi, dan keinginan untuk membantu orang lain. Merespon biasanya dimulai dengan diam-diam, kemudian dilakukan dengan serius dan kesadaran, sebelum akhirnya respons diberikan dengan penuh semangat dan kepuasan.

c. Menghargai (*Valuing*)

Menghargai melibatkan kemauan untuk menilai atau mempercayai suatu gejala atau objek tertentu. Ini mencakup penerimaan nilai-nilai dengan keyakinan tertentu, seperti menerima prinsip kebebasan atau kesetaraan hak antara laki-laki dan perempuan; memberikan prioritas kepada nilai-nilai, seperti percaya pada kebenaran suatu ajaran tertentu; dan memiliki komitmen terhadap kebenaran yang diyakininya dengan melakukan tindakan yang sesuai.

d. Mengorganisasi atau mengatur diri (*Organization*)

Mengatur diri adalah tujuan yang berkaitan dengan memasukkan nilai-nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan antara nilai-nilai dan tingkat prioritas mereka. Tujuan ini melibatkan konsep nilai, yaitu pemahaman atas aspek-aspek abstrak dari nilai yang telah dimiliki bersama nilai-nilai yang baru muncul; serta menyusun sistem nilai, yaitu mengembangkan sistem nilai yang saling terkait secara konsisten dan menyeluruh, termasuk nilai-nilai yang berdiri sendiri.

e. Karakterisasi nilai atau pola hidup (*Characterization by a Value Complex*)

Pencitraan nilai atau pola perilaku dalam ranah afektif tujuan pendidikan adalah proses di mana peserta didik melakukan penggabungan dan penerimaan sistem nilai melalui evaluasi yang menyeluruh. Nilai-nilai yang telah dibangun dan diterapkan ini kemudian digunakan sebagai landasan untuk perilaku dan tindakan

sehari-hari. Ini mencerminkan tingkat tertinggi dalam ranah afektif, di mana nilai-nilai tersebut menjadi bagian penting dari karakter individu dan memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Sanjaya and Budimanjaya 2017:94).

3. Domain Psikomotor

Ranah psikomotorik sebagai bagian integral dari pendidikan dan belajar terkait dengan aspek-aspek pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik dan keterampilan motorik yang mencakup kordinasi tangan dan mata, keterampilan manual atau fisik, dan penggunaan alat atau bahan. Beberapa ahli telah melakukan upaya dalam membangun model taksonomi psikomotor, salah satunya yang terkenal adalah Simpson yang membuat tujuh klasifikasi pada domain psikomotor, antara lain persepsi (P1), kesiapan (P2), meniru (P3), membiasakan (P4), mahir (P5), alami (P6), dan orisinal (P7).

a. Persepsi

Ini merujuk pada kemampuan untuk menerapkan informasi sensorik ke dalam aktivitas motorik. Sebagai contoh, seorang pelukis sedang menentukan campuran warna yang tepat untuk melukis sebuah objek tertentu yang spesifik.

b. Kesiapan

Ini merujuk pada kesiapan seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Misalnya, seorang atlet lari yang mempersiapkan diri dan menunjukkan motivasi ketika akan melakukan lomba lari maraton.

c. Meniru atau Respon Terbimbing

ini merujuk pada kemampuan untuk meniru perilaku yang diamati atau melakukan percobaan. Misalnya, seorang peserta didik yang mencoba sebuah alat praktikum dengan mengikuti panduan manual.

d. Membiasakan

Ini merujuk pada kemampuan untuk mengubah respons yang telah dipelajari menjadi kebiasaan dengan keahlian dan keyakinan. Misalnya, seorang pemain gitar yang mampu bermain gitar dengan baik

e. Mahir

Ini merujuk pada kemampuan untuk melakukan pada aksi yang kompleks dengan keterampilan. Misalnya, seorang pemain musik yang mampu bermain musik tanpa melihat lembar not atau skala nada.

f. Alami

Ini merujuk pada kemampuan untuk menyesuaikan keterampilan yang telah dipelajari untuk memenuhi kebutuhan situasi khusus. Misalnya, seorang penari yang menyesuaikan gerak dan ritme tariannya sesuai dengan irama musik yang dimainkan.

g. Original

Ini merujuk pada kemampuan untuk menciptakan pola gerakan baru untuk situasi tertentu. Misalnya, seorang atlet yang menemukan teknik atau gaya olahraga yang baru.

Ranah psikomotor memusatkan perhatian pada cara kita dapat menggunakan dan mengkoordinasikan gerakan fisik kita sebagai bagian dari proses belajar dan pemahaman informasi atau konsep. Biasanya

Tujuan dalam domain psikomotor terkait dengan enkripsi fisik informasi, artinya cara informasi atau konsep dinyatakan atau diinterpretasikan melalui gerakan atau kegiatan fisik. Hal ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan otot besar seperti berlari, menendang, dan melompat, maupun menggunakan otot kecil seperti menggambar (Hidayat et al. 2023:60).

C. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi adalah proses sistematis dalam mengevaluasi pencapaian tujuan instruksional. Ini melibatkan penilaian menyeluruh terhadap program pendidikan, termasuk perencanaan substansi program pendidikan, seperti kurikulum dan asesmen, serta implementasinya, pelatihan dan peningkatan keterampilan guru, manajemen pendidikan, dan reformasi pendidikan secara menyeluruh. Kegiatan evaluasi yang dilakukan guru mencakup penilaian hasil belajar dan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dan pembelajaran siswa di sekolah sebagai institusi pendidikan formal adalah langkah untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran mereka di sekolah dan untuk mengidentifikasi area di mana mereka dapat meningkatkan diri.

Evaluasi adalah aspek penting yang menjadi indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tanpa evaluasi, peserta didik tidak akan termotivasi untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi mereka sendiri, atau untuk mencari dan memahami faktor-faktor yang menyebabkan keberhasilan atau kegagalan dalam mengikuti program pendidikan. Oleh karena itu, evaluasi diperlukan untuk menemukan solusi atau langkah-langkah perbaikan. Dengan demikian ada beberapa tujuan penilaian hasil belajar peserta didik:(Amirna 2022:3)

- a. Untuk mengawasi perkembangan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Untuk memberikan tanggapan yang dapat digunakan untuk meningkatkan program pembelajaran.
- c. Untuk menetapkan penilaian berdasarkan tingkat prestasi belajar siswa, yang kemudian digunakan sebagai nilai rapor dan sebagai dasar untuk meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan.
- d. Untuk perkembangan dan peningkatan kinerja melalui berbagai bentuk penilaian seperti ujian harian, ujian paruh semester, ujian akhir semester, dan ujian promosi kelas.
- e. Untuk mengelompokkan siswa berdasarkan pencapaian standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
- f. Untuk mengetahui kemampuan keterampilan yang dimiliki peserta didik.
- g. Untuk memahami kesulitan belajar siswa yang belum mencapai standar ketuntasan, pendidik harus memberikan bantuan tambahan, sehingga setiap siswa dapat mencapai standar yang diharapkan.
- h. Untuk menilai kemampuan siswa yang telah mencapai standar yang diinginkan, dan dianggap memiliki keunggulan.
- j. Untuk menilai efektivitas kegiatan pembelajaran dan merencanakan langkah-langkah tindak lanjut yang sesuai.

Penilaian merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pembelajaran. Penilaian berfungsi sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, sebagai dasar untuk menetapkan kemajuan dan

kelulusan siswa, sebagai alat untuk seleksi dan penempatan, serta sebagai sumber motivasi bagi peserta didik. Menurut Nana Sudjana (Dalam Jihad, 2008) fungsi penilaian sebagai:(Amirna 2022)

- a. Sarana untuk menentukan apakah tujuan instruksional telah tercapai atau tidak.
- b. Informasi untuk meningkatkan proses pembelajaran.
- c. Fondasi dalam menyusun laporan kemajuan siswa kepada orang tua

Brigg menyatakan bahwa hasil belajar merujuk pada semua kemampuan dan prestasi yang diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah, yang dinilai secara kuantitatif dan diukur melalui tes hasil belajar. Menurut Romiszowski, hasil belajar terbagi menjadi tiga kategori: kognitif, psikomotor, dan afektif. Dalam pandangan Syamsudin sebagaimana diungkapkan oleh Ramli Abdullah, perolehan dan prestasi belajar diukur melalui: (1) peningkatan dalam pengetahuan faktual, (2) penguasaan keterampilan motorik, dan (3) pembentukan aspek kepribadian. Dari pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan dan perbedaan dalam prinsip taksonomi. Kesamaannya terletak pada pengertian bahwa hasil belajar merupakan tujuan yang dicapai setelah mengalami proses pembelajaran, namun perbedaannya terletak pada penggunaan prinsip-prinsip taksonomi dalam merancang tujuan khusus pembelajaran, yang merupakan implementasi hasil pembelajaran di lingkungan pendidikan (Pelajaran, Di, and Tsanawiyah 2015). Penilaian hasil belajar siswa dalam tulisan ini melakukan evaluasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a. Pengukuran ranah kognitif Salah satu fokus atau target evaluasi hasil belajar adalah aspek kognitif. Ranah kognitif mengacu pada kegiatan mental atau fungsi otak.

Benjamin S. Bloom bersama rekan-rekannya mengidentifikasi bahwa aktivitas mental masuk ke dalam kategori kognitif pada tahun 1956. Kategori ini meliputi semua aspek pemikiran, termasuk ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengukuran dalam kategori kognitif bertujuan untuk mengumpulkan informasi akurat tentang tingkat pencapaian tujuan pembelajaran kognitif oleh siswa, yang mencakup ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Manfaat dari pengukuran ini adalah peningkatan kualitas atau prestasi kognitif siswa. Evaluasi kognitif bisa dilakukan melalui dua metode: tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya dalam bentuk esai, tetapi seringkali tidak mampu menjangkau semua materi yang diujikan. Karena itu, penelitian ini akan menggunakan tes objektif sebagai gantinya untuk mengatasi keterbatasan tes esai, memungkinkan jumlah pertanyaan yang lebih banyak untuk diuji..(Nurbudiyani 2013:89)

- b. Pengukuran ranah afektif

David R. Krathwohl pada tahun 1974 menyebutkan bahwa ranah afektif melingkupi aspek sikap dan nilai-nilai. Pengukuran ranah ini bertujuan untuk mendapatkan data akurat mengenai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran afektif, yang meliputi aspek-aspek seperti penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi nilai-nilai. Manfaat dari pengukuran ini adalah peningkatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran afektif siswa, khususnya dalam aspek-aspek tersebut. Untuk mengukur ranah afektif, digunakan instrumen berupa observasi, yang

tidak hanya terfokus pada individu tetapi juga bisa diterapkan dalam memerhatikan lingkungan fisik atau sosial.(Nurbudiyani 2013).

Menurut Daryanto (2001) cakupan pengukuran ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan:(Suharsimi Arikunto 2003)

- 1) Menerima: Pada tingkat ini, siswa menunjukkan kesediaan untuk terlibat dengan berbagai stimulus atau peristiwa, seperti kegiatan belajar, mendengarkan musik, atau membaca.
 - 2) Menjawab: Tingkat ini menggambarkan partisipasi aktif siswa dalam suatu kegiatan, di mana mereka tidak hanya hadir tetapi juga aktif merespons.
 - 3) Menilai: Pada tingkat ini, siswa melakukan penilaian terhadap objek, peristiwa, atau perilaku tertentu, menunjukkan pemahaman nilai-nilai yang terlibat.
 - 4) Organisasi: Tingkat ini berkaitan dengan proses siswa dalam mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik nilai, dan membentuk sistem nilai yang konsisten.
 - 5) Karakterisasi: Pada tingkat terakhir ini, individu telah menginternalisasi nilai-nilai sehingga membentuk sistem nilai yang konsisten yang memandu perilaku mereka secara berkelanjutan dan membentuk karakteristik pribadi mereka.
- c. Pengukuran psikomotorik melibatkan penilaian terhadap hasil-hasil belajar yang berfokus pada kinerja fisik. Namun, seringkali pengukuran dalam ranah ini dikombinasikan atau dimulai bersamaan dengan pengukuran aspek kognitif. Tujuan pengukuran dalam ranah psikomotor tidak hanya untuk meningkatkan pencapaian tujuan instruksional siswa pada aspek psikomotorik, khususnya dalam tingkat kemampuan meniru, mengatur dengan presisi, mengartikulasikan, dan menginternalisasikan gerakan, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan refleks gerak, gerak dasar, persepsi, keterampilan fisik, keterampilan gerak, dan komunikasi non-verbal siswa. Manfaat dari ranah psikomotor adalah tidak hanya untuk meningkatkan pencapaian tujuan instruksional siswa pada aspek psikomotorik, terutama dalam tingkat kemampuan meniru, memanipulasi, melakukan tindakan dengan tepat, mengartikulasikan, dan menginternalisasikan gerakan, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan refleks gerak, gerak dasar, persepsi, keterampilan fisik, keterampilan gerak, dan komunikasi non-verbal siswa. Contoh penampilan dalam menggunakan termometer diukur dari pemahaman mereka tentang alat tersebut, pemahaman tentang penggunaannya (aplikasi), dan kemudian kemampuan mereka dalam menggunakan alat tersebut secara keterampilan. Untuk pengukuran terakhir ini, perlu dijelaskan secara rinci, antara lain mengenai cara memegang, meletakkan, membaca angka, mengembalikan ke tempat semula, dan lain sebagainya. Semua ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, asalkan tujuan pengukuran dapat tercapai (Suharsimi Arikunto 2003).

Kesimpulan

Terkait taksonomi tujuan pendidikan menjadi dasar mengkomunikasikan berbagai hasil belajar siswa yang ingin dicapai dan membantu guru menetapkan tujuan pembelajaran, hubungan antartujuan pembelajaran, dan menjadi prosedur melakukan kegiatan penialain belajar suswa dari berbagai tujuan pembelajaran.

Taksonomi tujuan pendidikan memberikan pedoman kepada guru dalam mengembangkan indikator pencapaian kompetensi, serta mengidentifikasi dan mengklasifikasikan hasil belajar siswa di sekolah. Dalam taksonomi ini, tujuan pendidikan dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yakni keterampilan berpikir, perilaku, dan keterampilan fisik, yang mencerminkan tiga domain pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Bloom dan Krathwohl dalam "Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Book 1: Cognitive Domain" menguraikan enam tingkatan tujuan pendidikan kognitif: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Namun, Anderson mengemukakan revisi terhadap taksonomi ini dalam "A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision", yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam domain afektif, Krathwohl dan Bloom, melalui "Taxonomy of Educational Objectives, Handbook II: Affective Domain", mengklasifikasikan tujuan pendidikan afektif menjadi penerimaan, respons, penghargaan, organisasi, dan karakterisasi nilai atau pola hidup. Sementara itu, untuk domain psikomotor, terdapat tujuh klasifikasi yang mencakup persepsi, kesiapan, peniruan, kebiasaan, keterampilan, naturalisasi, dan originalitas.

Zulma Amirna mengemukakan berbagai tujuan dalam menilai hasil belajar siswa, yang meliputi pengawasan perkembangan belajar siswa selama proses pembelajaran, pemberian umpan balik untuk penyempurnaan program pembelajaran, penetapan nilai yang digunakan untuk penilaian rapor dan evaluasi proses pembelajaran, pemantauan dan peningkatan hasil belajar melalui evaluasi rutin, klasifikasi siswa berdasarkan pencapaian standar kompetensi, penilaian kemampuan keterampilan siswa, identifikasi kesulitan belajar untuk pembelajaran remedial, serta evaluasi efektivitas kegiatan pembelajaran untuk merencanakan tindak lanjut yang sesuai bagi siswa yang telah mencapai standar ketuntasan dan dianggap memiliki keunggulan.

Kesimpulan

Amirna, Zulfa. 2022. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. J.

Anderson, Lorin W., David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank, Richard E. Mayer, Paul R. Pintrich, James Rath, and Merlin C. Wittrock. 2001. *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing a Revision*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Benjamin S, Bloom. 1956. *Taxonomy about Educational Objectives: The Classification about Educational Goals, Book 1: Cognitive Domain*. London: Longmans, Green and Co LTD.

Bloom, Benjamin S. 1974. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company, Inc.

Endrayatno, Herman Yosep Sunu, and Yustiana Wahyu Harumurti. 2014. *Penilaian Belajar Siswa Di Sekolah*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Hidayat, Moh. Syarif, Dian Fitra, Agus Milu Susetyo, Reza Ruhbani Amarulloh, and Ryan Ardiansyah. 2023. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Sukabumi: CV Haura Utama.

Krathwohl, David R., Benjamin S. Bloom, and Betram B. Masia. 1964. *Axonomy of Educational Objectives the Classification of Educational Goals Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Compaby, Inc.

Krippendorff, Klaus. 2004. *Content Analysis An Introduction of Its Methodology*.

- London: Sage Publications.
- Mustofa, Muhammad, Ariyandi Batu Bara, Fakhri Khusaini, Asmawati Ashari, Lesi Hertati, Adele B. L. Mailangkay, Lili Syafitri, Fatma Sarie, Fathur Rahman Rustan, Zulkarnaini, M. Ali Hole, Safli, and La Ode Rusadi. 2023. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Sumatera Barat: Get Press Indonesia.
- Nurbudiyani, lin. 2013. "PELAKSANAAN PENGUKURAN RANAH KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS III SD MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA." *Jurnal Teknologi* 1(1):69–73.
- Pelajaran, Mata, I. P. S. Di, and Madrasah Tsanawiyah. 2015. "Lantanida Journal, Vol. 3 No. 2, 2015." 3(2).
- Sanjaya, Wina, and Andi Budimanjaya. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Dan Konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suparman, Tarpan. 2020. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.