

TAKSONOMI BLOOM

Oleh:

Prof ir Rudy C Tarumingkeng, PhD

Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

Sekolah Pascasarjana, IPB-University

RUDYCT e-PRESS

rudyct75@gmail.com

Bogor, Indonesia

11 December 2024

Pendahuluan

Teori Bloom, yang lebih dikenal dengan nama "Taksonomi Bloom", merupakan salah satu kerangka konseptual paling berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom dan rekan-rekannya pada tahun 1956, teori ini bertujuan untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tingkatan atau hierarki yang sistematis. Taksonomi Bloom awalnya berfokus pada domain kognitif, yakni ranah yang terkait dengan proses berpikir, pengetahuan, dan intelektualitas. Seiring dengan perkembangannya, teori ini kemudian diperluas untuk mencakup dua domain lain: domain afektif (sikap dan nilai) serta domain psikomotor (keterampilan motorik dan fisik). Dalam perkembangannya, Taksonomi Bloom telah menjadi acuan penting dalam perencanaan pembelajaran, penilaian, dan pengembangan kurikulum di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi.

Artikel ini akan membahas secara komprehensif mengenai teori Bloom dalam pendidikan. Pembahasan akan dimulai dari latar belakang historisnya, kemudian mendalami tiga domain utama—kognitif, afektif, dan psikomotor—beserta sub-tahapan atau tingkatan di dalamnya. Selain itu, akan dijelaskan pula revisi dari Taksonomi Bloom yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl pada awal abad ke-21, yang memberikan perspektif baru dan penyempurnaan klasifikasi orisinal. Pembahasan akan diperluas melalui contoh penerapan teori ini dalam praktik pendidikan di kelas, pengembangan kurikulum, penyusunan instrumen asesmen, serta tantangan dan kritikan yang dihadapi teori ini. Pada akhir paparan, kita akan merenungkan relevansi teori Bloom dalam konteks pendidikan abad ke-21, termasuk hubungannya dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, keterampilan abad ke-21, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Latar Belakang Historis

Benjamin S. Bloom, seorang psikolog pendidikan dari Universitas Chicago, bersama sekelompok ahli pendidikan lainnya, mulai mengembangkan kerangka klasifikasi untuk tujuan pendidikan pada pertengahan abad ke-20. Latar belakang pengembangan taksonomi ini adalah kebutuhan akan kerangka yang dapat memandu pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, terukur, dan terstruktur. Sebelum adanya Taksonomi Bloom, tujuan pendidikan sering kali disajikan secara kabur dan tidak sistematis. Akibatnya, guru dan perencana kurikulum kesulitan menentukan kompetensi spesifik yang ingin dicapai, serta metode penilaian yang sesuai.

Penerbitan buku "Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain" pada tahun 1956 menjadi tonggak sejarah. Buku tersebut memperkenalkan model klasifikasi tujuan pendidikan dalam domain kognitif. Setelah itu, domain afektif dikembangkan oleh David R. Krathwohl dan rekan-rekannya, lalu domain psikomotor oleh para ahli lain seperti Simpson, Dave, dan Harrow. Gabungan ketiga domain ini membentuk dasar teori Bloom.

Tiga Domain Utama dalam Teori Bloom

1. Domain Kognitif

Domain kognitif terkait dengan aspek pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan intelektual peserta didik. Pada awalnya, Bloom mengklasifikasikan domain kognitif ke dalam enam tingkatan dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi:

- **Pengetahuan (Knowledge):** Tingkatan ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk mengingat kembali fakta, istilah, konsep, dan informasi dasar lainnya. Contohnya adalah

menyebutkan nama penemu bola lampu, atau mengulangi definisi sebuah teori.

- **Pemahaman (Comprehension):** Pada tingkatan ini, peserta didik tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami arti, interpretasi, dan makna suatu konsep. Misalnya, mereka dapat menjelaskan dengan kata-kata sendiri konsep ekosistem, atau menceritakan kembali isi sebuah bacaan dengan bahasa sederhana.
- **Penerapan (Application):** Tingkat ini menuntut peserta didik untuk menggunakan konsep dan informasi yang telah dipahami dalam situasi baru. Misalnya, menggunakan rumus matematika yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah yang berbeda, atau menerapkan prinsip manajemen waktu dalam perencanaan aktivitas belajar.
- **Analisis (Analysis):** Di sini, peserta didik menguraikan suatu konsep atau informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami struktur atau pola yang mendasari. Misalnya, menganalisis plot dalam sebuah novel, memecah langkah-langkah dalam proses kimia, atau memahami faktor-faktor penyebab inflasi dalam ekonomi.
- **Sintesis (Synthesis):** Pada tingkat sintesis, peserta didik berkreasi, menggabungkan beberapa elemen menjadi suatu keseluruhan yang koheren atau menghasilkan produk atau ide baru. Contoh: menulis esai yang mengintegrasikan berbagai teori psikologi, atau mendesain proyek ilmiah yang memadukan konsep biologis dan kimia.
- **Evaluasi (Evaluation):** Tingkatan tertinggi dalam versi orisinal Bloom adalah kemampuan menilai nilai atau kualitas informasi berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, mengevaluasi kualitas sebuah penelitian

ilmiah dengan meninjau metodologi, relevansi data, dan keabsahan kesimpulan.

Hierarki ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif harus dimulai dari penguasaan pengetahuan dasar, kemudian secara bertahap bergerak menuju kemampuan berpikir yang lebih tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. **Domain Afektif**

Domain afektif berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, motivasi, dan respons emosional peserta didik terhadap objek, fenomena, atau situasi tertentu. Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) mengklasifikasikan domain afektif sebagai berikut:

- **Menerima (Receiving)**: Peserta didik bersedia memperhatikan, mendengarkan, atau menunjukkan kesadaran terhadap sebuah fenomena.
- **Merespons (Responding)**: Peserta didik mulai secara aktif terlibat, berpartisipasi, dan menunjukkan minat.
- **Menilai (Valuing)**: Peserta didik mulai menilai atau menghargai suatu fenomena, konsep, atau nilai tertentu dan memperlihatkannya dalam perilaku.
- **Mengorganisasi (Organization)**: Peserta didik mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda, membuat prioritas, serta membentuk sistem nilai pribadi yang koheren.
- **Mewatakkkan (Characterization by a Value Complex)**: Pada level ini, peserta didik telah melembagakan nilai tertentu sebagai bagian dari karakter atau kepribadiannya, bukan sekedar reaksi situasional semata.

Progresi dari sekadar menyadari (awareness) hingga menjadi berwatak (characterization) menyoroti bahwa pendidikan tidak hanya tentang berpikir rasional, tapi juga pembentukan nilai dan sikap yang mendalam dan jangka panjang.

3. Domain Psikomotor

Domain psikomotor fokus pada kemampuan keterampilan fisik, koordinasi, dan penggunaan motorik halus maupun kasar. Berbeda dengan domain kognitif dan afektif yang lebih mudah dikonseptualisasikan, domain psikomotor tidak dirumuskan langsung oleh Bloom dan rekannya. Namun, para ahli lain kemudian mengembangkan beberapa kerangka psikomotor, seperti yang diperkenalkan oleh Simpson, Dave, dan Harrow. Secara umum, domain psikomotor dapat dibagi ke dalam tahap-tahap seperti:

- **Persepsi (Perception):** Kesadaran sensorik terhadap objek dan gerakan.
- **Set (Set):** Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan suatu keterampilan.
- **Panduan Respons (Guided Response):** Melakukan keterampilan dasar di bawah bimbingan atau petunjuk.
- **Mekanisme (Mechanism):** Mampu menampilkan keterampilan secara mahir tetapi mungkin belum sempurna atau refleksi.
- **Respons Terbiasa (Complex Overt Response):** Melakukan keterampilan dengan lancar, efisien, dan hampir otomatis.
- **Adaptasi (Adaptation):** Mampu memodifikasi keterampilan untuk situasi baru.
- **Penciptaan (Origination):** Mengembangkan keterampilan baru yang inovatif dan belum pernah dipelajari sebelumnya.

Domain psikomotor penting terutama dalam pembelajaran keterampilan praktis, seperti keterampilan laboratorium, keterampilan olahraga, seni pertunjukan, praktik kejuruan, dan sebagainya.

Taksonomi Bloom yang Direvisi

Pada tahun 2001, Anderson dan Krathwohl, bersama para ahli pendidikan lainnya, melakukan revisi pada Taksonomi Bloom yang asli. Revisi ini bukan bertujuan menggantikan, namun menyempurnakan dan memperbarui konsep taksonomi agar lebih relevan dengan perkembangan ilmu pendidikan.

Perubahan utama yang dilakukan adalah:

1. **Perubahan Kata Kerja Aktif:** Tingkatan dalam domain kognitif yang semula adalah kata benda (misalnya, Knowledge, Comprehension, Application) diubah menjadi kata kerja (misalnya, Remembering, Understanding, Applying). Hal ini dimaksudkan untuk menekankan bahwa pembelajaran adalah proses yang aktif, bukan sekadar penguasaan entitas statis.

2. **Penataan Ulang Urutan Tingkatan:** Dalam versi revisi, tingkatan tertinggi bukan lagi "Evaluation" melainkan "Creating". Hierarki yang baru adalah:
 - **Mengingat (Remembering)**
 - **Memahami (Understanding)**
 - **Menerapkan (Applying)**
 - **Menganalisis (Analyzing)**
 - **Mengevaluasi (Evaluating)**
 - **Mencipta (Creating)**

Pada struktur ini, mencipta (creating) dianggap sebagai kemampuan berpikir tingkat tertinggi, di mana peserta didik dapat menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan ide menjadi hal-hal baru yang orisinal.

3. **Dua Dimensi Pengetahuan:** Revisi ini juga menekankan dua dimensi utama, yaitu Dimensi Pengetahuan (Faktual, Konseptual, Prosedural, dan Metakognitif) serta Dimensi

Proses Kognitif (Mengingat hingga Mencipta). Matriks dua dimensi ini memungkinkan pendidik untuk merancang tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan terukur. Misalnya, peserta didik dapat diminta untuk "menganalisis (proses kognitif) prosedur tertentu (pengetahuan prosedural)" atau "mencipta (proses kognitif) solusi baru berdasarkan konsep ilmiah (pengetahuan konseptual)".

Contoh Penerapan Taksonomi Bloom

1. Dalam Penyusunan Tujuan Pembelajaran:

Guru dapat menggunakan Taksonomi Bloom untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik. Misalnya, dalam pembelajaran tentang ekosistem di kelas biologi SMP:

- Mengingat: Siswa dapat menyebutkan komponen ekosistem (produsen, konsumen, dekomposer).
- Memahami: Siswa dapat menjelaskan hubungan antara produsen dan konsumen dalam sebuah rantai makanan.
- Menerapkan: Siswa dapat menggunakan konsep rantai makanan untuk mengidentifikasi dampak hilangnya satu spesies pada keseimbangan ekosistem tertentu.
- Menganalisis: Siswa dapat menganalisis perubahan ekosistem akibat aktivitas manusia, seperti penebangan hutan.
- Mengevaluasi: Siswa dapat mengevaluasi rencana pelestarian ekosistem hutan mangrove berdasarkan data hasil pengamatan lapangan.
- Mencipta: Siswa dapat merancang strategi baru dalam pengelolaan sumber daya alam lokal untuk menjaga kestabilan ekosistem.

2. Dalam Pengembangan Kurikulum:

Perancang kurikulum dapat menerapkan Taksonomi Bloom

untuk memastikan bahwa kurikulum tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan evaluatif.

Misalnya, kurikulum sejarah yang tidak hanya meminta siswa untuk menghafal tanggal dan peristiwa, tetapi juga mendorong mereka untuk menganalisis sumber sejarah, mengevaluasi interpretasi yang berbeda, dan bahkan menciptakan skenario alternatif dari peristiwa historis.

3. Dalam Asesmen dan Evaluasi Belajar:

Taksonomi Bloom memberikan kerangka bagi pendidik untuk merancang soal ujian dan tugas yang sesuai dengan tingkat kognitif yang ingin dinilai. Misalnya, untuk mengevaluasi pemahaman (Understanding), guru dapat meminta siswa menjelaskan konsep dengan kata-kata mereka sendiri. Untuk menilai kemampuan analisis (Analyzing), guru bisa meminta siswa menguraikan argumentasi sebuah artikel opini. Sedangkan untuk menilai kreativitas (Creating), guru dapat memberikan tugas proyek yang meminta siswa mendesain model, program, atau produk baru berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh.

4. Dalam Pelatihan Guru dan Inovasi Metode Pembelajaran:

Calon guru dapat dilatih menggunakan Taksonomi Bloom untuk mengembangkan keterampilan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang efektif. Mereka dapat diajarkan bagaimana menetapkan tujuan pada setiap tingkatan kognitif, bagaimana memilih metode pembelajaran yang sesuai, serta bagaimana mengembangkan penilaian yang dapat mengukur kemajuan siswa secara komprehensif. Inovasi dalam metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, simulasi, dan permainan peran, dapat dipandu oleh kerangka Taksonomi Bloom untuk memastikan bahwa aktivitas tersebut membidik tingkatan kognitif yang relevan.

Relevansi Taksonomi Bloom dalam Konteks Pendidikan Modern

Di era abad ke-21, pendidikan menghadapi tantangan baru, termasuk kompleksitas pengetahuan, laju perubahan teknologi, serta kebutuhan akan keterampilan yang fleksibel dan adaptif. Taksonomi Bloom tetap relevan dalam konteks ini karena:

1. Mendorong Berpikir Tingkat Tinggi:

Dunia kerja dan kehidupan sehari-hari menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah yang kompleks. Taksonomi Bloom mendorong pengembangan keterampilan ini melalui tingkatan analisis, evaluasi, dan penciptaan.

2. Penyesuaian dengan Teknologi Pendidikan:

Dalam konteks digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis. Sumber belajar online, permainan edukasi, simulasi komputer, dan realitas virtual membutuhkan kerangka yang membantu pendidik menilai kualitas dan kebermaknaan aktivitas belajar. Dengan Taksonomi Bloom, pendidik dapat mempertimbangkan tingkat kognitif yang dicapai oleh siswa melalui berbagai platform digital.

3. Mendukung Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa:

Pendidikan modern cenderung bergerak menuju pendekatan yang lebih personal, di mana siswa berperan aktif dalam proses belajar. Taksonomi Bloom dapat membantu guru merancang tugas dan aktivitas yang memungkinkan siswa mengeksplorasi ide, mengembangkan pemikiran kritis, dan memproduksi karya orisinal.

4. Integrasi dengan Keterampilan Abad ke-21:

Keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, literasi informasi, serta pemikiran komputasional, dapat diintegrasikan dalam kerangka Taksonomi Bloom. Misalnya, siswa dapat menerapkan kemampuan kolaborasi

(soft skill) dalam proyek yang menuntut mereka "mencipta" solusi kreatif.

Kritik dan Keterbatasan Taksonomi Bloom

Meskipun sangat berpengaruh, Taksonomi Bloom tidak lepas dari kritik. Beberapa kritik dan keterbatasannya meliputi:

1. Sifat Linear dan Hierarkis:

Sebagian kritikus berpendapat bahwa Taksonomi Bloom terlalu menekankan hierarki linier. Dalam praktik, proses berpikir tidak selalu mengikuti urutan dari tingkat yang lebih rendah ke yang lebih tinggi secara kaku. Pembelajar seringkali berpindah-pindah di antara tingkatan tersebut tergantung konteks dan pengalaman sebelumnya.

2. Penekanan yang Lebih Besar pada Domain Kognitif:

Meskipun ada domain afektif dan psikomotor, implementasi Taksonomi Bloom di lapangan sering kali lebih fokus pada domain kognitif. Ini dapat mengakibatkan pengabaian aspek emosional, sosial, dan nilai-nilai, padahal pendidikan yang utuh memerlukan pengembangan karakter dan kecerdasan emosional.

3. Kesulitan Mengukur Tingkat Tinggi:

Mengukur kemampuan analisis, evaluasi, atau penciptaan secara objektif tidak selalu mudah. Pendidik seringkali menghadapi tantangan dalam mengembangkan instrumen asesmen yang dapat diandalkan dan valid untuk menilai kompetensi pada level kognitif yang lebih tinggi.

4. Variasi Konteks dan Budaya:

Taksonomi Bloom dikembangkan dalam konteks pendidikan Barat dan mungkin tidak selalu sesuai untuk semua konteks budaya. Nilai-nilai, tujuan pendidikan, dan norma pembelajaran dapat berbeda secara signifikan antar budaya, dan ini menuntut adaptasi yang hati-hati.

Refleksi tentang Masa Depan

Dalam era yang terus berubah, teori dan model pendidikan perlu terus diperbarui dan disesuaikan. Taksonomi Bloom,

meskipun sudah lama dikembangkan, telah membuktikan daya tahannya sebagai kerangka konseptual yang berguna. Namun, pendidik, perancang kurikulum, dan peneliti pendidikan tidak boleh berhenti di sana. Mereka perlu:

- Menggabungkan Taksonomi Bloom dengan teori pendidikan lainnya, seperti teori konstruktivisme, teori pembelajaran sosiokultural, dan teori kecerdasan majemuk, untuk menciptakan pendekatan yang lebih holistik.
- Menerapkan teknologi analitik pendidikan (learning analytics) untuk memahami bagaimana siswa bergerak melalui tingkatan kognitif, serta bagaimana intervensi tertentu dapat meningkatkan pencapaian mereka.
- Melatih guru untuk lebih kreatif dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan menilai capaian siswa pada berbagai tingkat. Pelatihan guru yang efektif dapat memastikan bahwa Taksonomi Bloom tidak sekadar menjadi teori dalam buku teks, tetapi praktik nyata yang meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Mengintegrasikan domain afektif dan psikomotor secara lebih nyata dalam desain pembelajaran. Pendidikan yang baik tidak hanya membentuk pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap, nilai, dan karakter. Dalam dunia yang semakin kompleks, keterampilan sosial, empati, dan kemampuan kolaborasi adalah hal yang penting, sama seperti kemampuan kognitif tingkat tinggi.

Studi Kasus: Implementasi Taksonomi Bloom dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Menengah

Sebagai contoh naratif, mari bayangkan seorang guru IPA di tingkat SMP ingin mengajarkan konsep daur air. Guru tersebut dapat merancang aktivitas pembelajaran dengan memasukkan berbagai level Taksonomi Bloom.

- **Mengingat (Remembering):** Siswa diminta mengingat kembali langkah-langkah daur air (evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi).

- **Memahami (Understanding):** Siswa diminta menjelaskan dengan kata-kata sendiri mengapa hujan terjadi setelah proses kondensasi.
- **Menerapkan (Applying):** Siswa memanfaatkan pengetahuannya untuk menggambar diagram daur air dalam konteks wilayah setempat, misalnya daerah pegunungan atau perkotaan.
- **Menganalisis (Analyzing):** Siswa menganalisis data curah hujan bulanan di kotanya untuk melihat pola musim hujan dan musim kemarau. Mereka menguraikan faktor-faktor penyebab perubahan pola tersebut.
- **Mengevaluasi (Evaluating):** Siswa mengevaluasi sebuah artikel tentang dampak perubahan iklim terhadap distribusi curah hujan. Mereka menilai keabsahan data, logika penulis, dan kesimpulan yang diambil.
- **Mencipta (Creating):** Siswa diminta menciptakan sebuah kampanye lingkungan untuk masyarakat lokal yang menjelaskan pentingnya menjaga kualitas air tanah dan mencegah banjir. Kampanye ini dapat berupa video pendek, poster kreatif, atau blog pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep daur air.

Dengan cara ini, Taksonomi Bloom menjadi panduan bagi guru dalam merancang kegiatan yang tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, nilai-nilai lingkungan, dan keterampilan berkomunikasi.

Penutup

Taksonomi Bloom, atau teori Bloom, merupakan sumbangan yang sangat berharga dalam dunia pendidikan. Melalui pengklasifikasian tujuan belajar menjadi domain kognitif, afektif, dan psikomotor, Taksonomi Bloom membantu pendidik merancang pembelajaran secara sistematis dan terukur. Hierarki tingkatan berpikir mulai dari mengingat hingga mencipta memandu proses pembelajaran agar tidak semata-mata berfokus pada hafalan, melainkan juga pada

pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan evaluatif.

Meskipun telah mengalami revisi dan penyempurnaan, serta menerima sejumlah kritik, teori Bloom tetap menjadi kerangka rujukan yang kokoh. Dalam konteks pendidikan modern yang dipengaruhi oleh teknologi digital, globalisasi, dan kompleksitas tantangan abad ke-21, Taksonomi Bloom masih relevan dan bahkan semakin diperlukan. Guru, perancang kurikulum, dan pemangku kepentingan pendidikan dapat memanfaatkan Taksonomi Bloom untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya mencetak peserta didik berpengetahuan luas, tetapi juga cakap, kritis, kreatif, serta memiliki nilai-nilai dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan.

Pada akhirnya, teori Bloom adalah sebuah pondasi. Bagaimana pondasi ini dibangun menjadi bangunan pembelajaran yang kuat, nyaman, dan indah sangat tergantung pada kreativitas, komitmen, dan kemampuan pendidik serta pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan. Dengan menggabungkan teori ini dengan perspektif lain, memanfaatkan teknologi dengan bijak, serta memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik, pendidikan dapat berkembang menjadi wahana yang memperkaya tidak hanya pikiran, tetapi juga hati dan keterampilan manusia secara keseluruhan.

Sebagai tambahan atas penjelasan panjang lebar sebelumnya, beberapa poin berikut dapat dipertimbangkan untuk memperluas pemahaman mengenai Teori (Taksonomi) Bloom dalam praktik pendidikan:

1. Integrasi dengan Model Desain Pembelajaran Lain:

Taksonomi Bloom sering kali digunakan bersama model dan teori pembelajaran lain. Misalnya, pendekatan *Understanding by Design (UbD)* yang dikembangkan oleh Wiggins dan McTighe, atau *ADDIE model* yang kerap digunakan dalam desain instruksional. Dalam hal ini, Taksonomi Bloom berfungsi sebagai alat bantu untuk

memperjelas tujuan dan hasil belajar, sementara pendekatan UbD membantu merumuskan kerangka kurikulum yang dimulai dari hasil akhir (backward design). Integrasi ini menciptakan sinergi antara tujuan yang spesifik dan strategi perancangan yang komprehensif.

2. **Keterkaitan dengan Pendekatan Berbasis**

Kompetensi:

Saat ini, banyak sistem pendidikan yang mengadopsi pendekatan pendidikan berbasis kompetensi (Competency-Based Education, CBE). Tujuan pembelajaran dinyatakan dalam bentuk kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Taksonomi Bloom dapat membantu mengartikulasikan kompetensi tersebut ke dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur secara lebih terstruktur. Misalnya, jika kompetensi menuntut siswa dapat "mengembangkan solusi kreatif atas permasalahan lingkungan", maka pengembangan solusi kreatif tersebut dapat diukur melalui tahapan "Creating" pada domain kognitif yang direvisi oleh Anderson & Krathwohl.

3. **Aplikasi dalam Pendidikan Tinggi dan Riset:**

Di level pendidikan tinggi, Taksonomi Bloom digunakan untuk merumuskan capaian pembelajaran (learning outcomes) yang lebih terukur dan sesuai dengan standar akreditasi internasional. Misalnya, penyusunan *Course Learning Outcomes (CLOs)* atau *Program Learning Outcomes (PLOs)* dalam program studi dapat dipandu oleh Taksonomi Bloom. Hal ini memudahkan institusi pendidikan tinggi dalam menilai apakah mahasiswa telah mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking) yang dipersyaratkan. Selain itu, dalam konteks penelitian pendidikan, Taksonomi Bloom dapat menjadi salah satu kerangka analisis untuk menilai kedalaman kognitif dari soal ujian, tugas, maupun aktivitas pembelajaran yang dirancang.

4. Pendekatan Holistik pada Pembelajaran:

Meski sudah dijelaskan bahwa Taksonomi Bloom seringkali digunakan untuk merancang tujuan kognitif, penting untuk mengingat kembali bahwa domain afektif dan psikomotor tidak kalah penting. Pendidikan holistik tidak semata-mata ingin menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki nilai, sikap, dan keterampilan praktis yang relevan. Dalam rangka itu, Taksonomi Bloom dapat digabungkan dengan kerangka lain, seperti Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) atau metode penilaian autentik (authentic assessment) yang berfokus pada performa nyata siswa dalam konteks dunia nyata. Dengan cara ini, guru dapat merancang pengalaman belajar yang simultan, di mana siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga berlatih menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata, menginternalisasi nilai-nilai moral, serta meningkatkan kemampuan motorik dan keterampilan teknis.

5. Penggunaan dalam Pelatihan Profesional dan Pengembangan SDM:

Taksonomi Bloom tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan formal di sekolah atau universitas, tetapi juga berguna dalam dunia pelatihan profesional, pengembangan sumber daya manusia (SDM), dan pendidikan berkelanjutan (lifelong learning). Sebagai contoh, perusahaan yang hendak meningkatkan kompetensi karyawannya dapat menggunakan kerangka ini untuk merumuskan program pelatihan yang dimulai dari penguasaan pengetahuan dasar (remembering, understanding), berlanjut ke kemampuan menerapkan prosedur kerja secara efektif (applying), menganalisis permasalahan kerja (analyzing), mengevaluasi praktik terbaik (evaluating), hingga mendorong inovasi dan kreativitas dalam proses bisnis (creating).

6. Pembaruan dalam Konteks Era Digital dan Pembelajaran Hibrida:

Dalam era teknologi dan pembelajaran jarak jauh, Taksonomi Bloom dapat diperkaya dengan mempertimbangkan keterampilan digital. Proses “mencipta” tidak lagi terbatas pada karya tulis atau proyek manual, tetapi dapat melibatkan pengembangan konten digital, aplikasi sederhana, desain situs web, atau konten multimedia. Pendidik dapat memanfaatkan platform pembelajaran daring untuk mengembangkan aktivitas yang sesuai dengan tiap level taksonomi. Misalnya, untuk tingkat memahami (*understanding*), siswa dapat mendiskusikan konsep melalui forum daring; untuk tingkat mencipta (*creating*), mereka dapat merancang produk digital yang dipublikasikan secara online dan dinilai oleh rekan sejawat.

7. Peran Evaluasi Formatif dan Umpan Balik:

Meskipun Taksonomi Bloom sering dikaitkan dengan perencanaan tujuan pembelajaran dan penilaian sumatif (ujian akhir), sebenarnya teori ini juga sangat membantu dalam evaluasi formatif. Guru dapat merancang kuis singkat, tugas kecil, atau aktivitas reflektif yang mencerminkan berbagai tingkat kognitif dan domain afektif. Dengan memberikan umpan balik yang tepat sasaran, guru dapat membantu siswa memetakan sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pada setiap tingkatan taksonomi dan bidang pengembangan, serta mengarahkan mereka untuk meningkatkan kualitas pemikiran atau sikap mereka.

8. Kesesuaian dengan Pembelajaran yang Berbeda-beda (*Differentiated Instruction*):

Setiap siswa memiliki gaya belajar, kemampuan, dan minat yang berbeda. Taksonomi Bloom dapat membantu pendidik dalam melakukan *differentiated instruction*, yakni memberikan tugas dan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan atau kematangan kognitif siswa. Misalnya, siswa yang masih berjuang pada tingkat memahami (*understanding*) dapat diberikan aktivitas yang membantu memperkuat pemahaman konsep, sementara

siswa yang sudah mantap pada tingkat tersebut dapat ditantang ke tingkat penerapan (applying) atau analisis (analyzing).

9. **Menjembatani Kesenjangan antara Teori dan Praktik:**

Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah seringkali teori pembelajaran menjadi bahan diskusi di kalangan akademisi, tetapi sulit diterapkan secara sistematis dalam praktik kelas. Dengan adanya contoh-contoh nyata, studi kasus, dan pelatihan guru yang efektif, Taksonomi Bloom dapat berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik. Misalnya, lokakarya pengembangan profesional bagi guru dapat memberikan contoh rancangan pembelajaran yang menunjukkan bagaimana mengaitkan tujuan, aktivitas, dan penilaian menggunakan kerangka Taksonomi Bloom.

10. **Penelitian Lanjutan dan Pengembangan:**

Taksonomi Bloom tetap menjadi subjek penelitian dan pengembangan dalam ilmu pendidikan. Berbagai studi empiris telah menyelidiki tingkat kesulitan soal berdasarkan taksonomi ini, efektivitasnya dalam meningkatkan *critical thinking*, serta hubungannya dengan hasil belajar dan motivasi siswa. Para peneliti juga terus berupaya mencari cara untuk memvalidasi, mengembangkan instrumen pengukuran yang andal, dan menyempurnakan pemahaman kita tentang bagaimana siswa berkembang melalui berbagai tingkatan kognitif dan domain pembelajaran.

Secara keseluruhan, tambahan poin-poin di atas memperkaya wawasan bahwa Taksonomi Bloom bukan sekadar daftar tingkatan kognitif yang kaku. Ia adalah sebuah kerangka konseptual yang dinamis dan dapat beradaptasi dengan berbagai konteks pendidikan. Dengan pendekatan yang kreatif, reflektif, dan kontekstual, Taksonomi Bloom tetap relevan dan bermanfaat sebagai panduan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik di abad ke-21.

Glosarium

Taksonomi Bloom (Bloom's Taxonomy):

Kerangka konseptual yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dan koleganya untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam domain-domain kognitif, afektif, dan psikomotor, masing-masing dengan hierarki tingkat ketercapaian atau kompleksitas.

1. Domain Kognitif (Cognitive Domain):

Aspek pembelajaran yang berhubungan dengan proses berpikir, penguasaan pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Domain ini mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta.

2. Domain Afektif (Affective Domain):

Ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, motivasi, serta respon emosional peserta didik terhadap konsep atau fenomena. Dalam domain ini, perkembangan siswa berpindah dari tingkat kesadaran, penerimaan, penilaian, pengorganisasian, hingga pewatakan nilai dalam diri.

3. Domain Psikomotor (Psychomotor Domain):

Ranah yang memfokuskan pada keterampilan fisik dan motorik, seperti koordinasi, ketangkasan, dan penguasaan gerakan. Tingkatan dalam domain ini biasanya meliputi persepsi, kesiapan, respons terbimbing, mekanisme, respons terbiasa, adaptasi, dan penciptaan keterampilan baru.

4. Mengingat (Remembering):

Tingkat kognitif paling dasar dalam taksonomi revisi yang mengacu pada kemampuan menyimpan dan memanggil

kembali informasi, data, atau fakta tanpa perlu memahaminya secara mendalam.

5. Memahami (Understanding):

Tahap kognitif setelah mengingat, di mana peserta didik dapat menjelaskan konsep dalam kata-kata sendiri, menafsirkan informasi, mengklasifikasikan, dan memberikan contoh dari suatu ide atau prinsip.

6. Menerapkan (Applying):

Level kognitif yang menuntut penggunaan pengetahuan dan konsep yang telah dipahami untuk menyelesaikan masalah baru, melaksanakan tugas, atau menerapkan gagasan dalam konteks yang berbeda dari yang telah dipelajari.

7. Menganalisis (Analyzing):

Kemampuan untuk memecah informasi atau gagasan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi pola, memahami struktur yang mendasari, serta membedakan antara fakta dan asumsi.

8. Mengevaluasi (Evaluating):

Tingkatan kognitif di mana peserta didik dapat membuat penilaian kritis terhadap nilai, kualitas, atau validitas informasi berdasarkan kriteria dan standar yang jelas. Termasuk kemampuan membandingkan, menjustifikasi, dan memberikan argumen kritis.

9. Mencipta (Creating):

Tingkatan kognitif tertinggi dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi. Mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide baru, produk, atau metode yang orisinal, serta mengintegrasikan unsur-unsur pengetahuan secara inovatif.

10. Menerima (Receiving) [Domain Afektif]:

Tingkatan paling dasar dalam domain afektif, di mana peserta didik sekadar menyadari keberadaan suatu nilai atau fenomena dan bersedia memperhatikannya.

11. **Merespons (Responding)** [Domain Afektif]:
Tingkatan di mana peserta didik tidak hanya menyadari suatu nilai, tetapi juga secara aktif menunjukkan minat dan keterlibatan dalam fenomena tersebut.
12. **Menilai (Valuing)** [Domain Afektif]:
Pada tingkatan ini, peserta didik menganggap penting dan menghargai suatu nilai atau keyakinan. Nilai tersebut mulai memengaruhi perilaku dan pilihan mereka.
13. **Mengorganisasi (Organizing)** [Domain Afektif]:
Peserta didik menyusun nilai-nilai yang telah diinternalisasikan ke dalam suatu sistem yang teratur, memprioritaskan dan mengaitkan nilai satu dengan lainnya secara koheren.
14. **Mewatakkkan (Characterization by a Value Complex)** [Domain Afektif]:
Tingkat tertinggi dalam domain afektif, di mana nilai-nilai tertentu telah menjadi bagian integral dari karakter atau kepribadian peserta didik, konsisten diekspresikan dalam perilaku.
15. **Persepsi (Perception)** [Domain Psikomotor]:
Tingkat dasar di mana peserta didik mengandalkan pancaindra untuk memandu gerak atau keterampilan yang hendak dikembangkan.
16. **Kesiapan (Set)** [Domain Psikomotor]:
Meliputi kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan tindakan atau keterampilan tertentu.
17. **Respons Terbimbing (Guided Response)** [Domain Psikomotor]:
Peserta didik mempraktikkan keterampilan di bawah pengawasan, instruksi, atau bimbingan, biasanya masih dalam tahap mencoba-coba.
18. **Mekanisme (Mechanism)** [Domain Psikomotor]:
Peserta didik telah menguasai suatu keterampilan secara mantap dan dapat melakukannya dengan cukup percaya diri tanpa terlalu banyak ragu, meski belum sempurna.

19. **Respons Terbiasa/Kompleks (Complex Overt Response)** [Domain Psikomotor]:
Keterampilan dilakukan dengan lancar, tepat, dan efisien, menjadi kebiasaan yang relatif otomatis.
20. **Adaptasi (Adaptation)** [Domain Psikomotor]:
Peserta didik dapat menyesuaikan keterampilan yang telah dikuasai dalam situasi baru, memodifikasi gerakan atau teknik sesuai kebutuhan.
21. **Penciptaan (Origination)** [Domain Psikomotor]:
Tingkatan tertinggi di mana peserta didik menciptakan pola gerakan baru yang orisinal, merancang teknik, atau mengembangkan keterampilan baru yang sebelumnya belum dipelajari.
22. **Revisi Taksonomi Bloom (Bloom's Revised Taxonomy)**:
Penyempurnaan yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl pada tahun 2001 yang mengubah kata benda menjadi kata kerja, menukar posisi evaluasi dan mencipta, serta menambahkan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif).
23. **Dimensi Pengetahuan (Knowledge Dimension)**:
Empat jenis pengetahuan yang diidentifikasi dalam Taksonomi Bloom yang direvisi: pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Dimensi ini membantu pendidik lebih spesifik dalam merancang tujuan pembelajaran.
24. **Metakognitif (Metacognitive)**:
Pengetahuan dan kesadaran peserta didik tentang proses berpikir dan pembelajarannya sendiri, termasuk kemampuan untuk merencanakan, memantau, serta mengevaluasi strategi yang digunakan dalam memecahkan masalah atau memahami informasi.

Referensi

Sumber Asli oleh Bloom dan Rekan-rekannya:

- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
(Karya ini merupakan publikasi awal yang memperkenalkan Taksonomi Bloom untuk domain kognitif.)
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company.
(Buku ini memperkenalkan domain afektif dalam Taksonomi Bloom.)

2. Revisi Taksonomi Bloom:

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
(Buku ini merupakan revisi Taksonomi Bloom yang mengubah hierarki, dari evaluasi ke mencipta sebagai tingkatan tertinggi, dan memperkenalkan dimensi pengetahuan.)

3. Domain Psikomotor:

Beberapa referensi yang membahas domain psikomotor yang terinspirasi dari konsep Taksonomi Bloom, meskipun bukan ditulis oleh Bloom sendiri:

- Simpson, E. J. (1972). *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Dave, R. H. (1970). "Developing and Writing Behavioral Objectives." In R. J. Armstrong (Ed.), *Educational Objectives and Evaluation of Learning*. London: Educational Innovators Press.
- Harrow, A. J. (1972). *A Taxonomy of the Psychomotor Domain: A Guide for Developing Behavioral Objectives*. New York: David McKay.

4. Buku Pegangan dan Panduan Praktis:

- Forehand, M. (2010). "Bloom's Taxonomy." In M. Orey (Ed.), *Emerging Perspectives on Learning, Teaching, and Technology*. Athens, GA: The Global Text Project.
(Tersedia online, memberikan penjelasan terkini dan ringkas mengenai Taksonomi Bloom, termasuk revisi dan penerapannya.)
- Krathwohl, D. R. (2002). "A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview." *Theory into Practice*, 41(4), 212–218.
(Artikel jurnal yang menjelaskan revisi Taksonomi Bloom secara ringkas dan aplikatif.)

5. Sumber Daring dan Organisasi Pendidikan:

- Vanderbilt University Center for Teaching. (n.d.). "Bloom's Taxonomy." Diakses dari:
<https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/>
(Sumber online yang ringkas dan praktis, serta menyediakan berbagai contoh penerapan Taksonomi Bloom dalam konteks pembelajaran di kelas.)

- Iowa State University Center for Excellence in Learning and Teaching. (n.d.). "Revised Bloom's Taxonomy." Diakses dari:
<https://www.celt.iastate.edu/teaching/effective-teaching-practices/revised-blooms-taxonomy/>
(Menyediakan penjelasan, matriks, dan panduan penggunaan Taksonomi Bloom yang telah direvisi.)
- 6. ChatGPT o1 (2024). Copilot for this article. Author's account. Access date: 11 December 2024.
<https://chatgpt.com/c/6759857d-9584-8013-9d82-a34448932983>

7. Penelitian Empiris dan Aplikasi Lanjutan:

- Adams, N. E. (2015). "Bloom's Taxonomy of Cognitive Learning Objectives." *Journal of the Medical Library Association*, 103(3), 152–153.
(Artikel yang mendiskusikan Taksonomi Bloom dalam konteks pendidikan kedokteran dan literasi informasi.)
- Jorion, N., Gischel, C., & Becker, H. J. (2021). "Assessing Cognitive Complexity: Comparing Revised Bloom's Taxonomy to Alternative Frameworks for Classifying Assessment Questions." *Journal of Applied Research in Higher Education*.
(Contoh penelitian terbaru yang membandingkan Taksonomi Bloom dengan kerangka lain untuk menilai kompleksitas kognitif.)