

# DOMAIN BELAJAR DALAM TAKSONOMI BLOOM



Oleh :

Cecilya Kustanti, S.Kep., Ns., M.Kes



# 3 Domain dalam Taksonomi Bloom



- 1. *Cognitive Domain (Ranah Kognitif)***, yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2. *Affective Domain (Ranah Afektif)***, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3. *Psychomotor Domain (Ranah Psikomotor)***, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.



# A. Ranah Kognitif



Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

## 1. Pengetahuan (Knowledge) → C1

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya:

- (a) pengetahuan tentang istilah
- (b) pengetahuan tentang fakta khusus
- (c) pengetahuan tentang konvensi
- (d) pengetahuan tentang kecendrungan dan urutan
- (e) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori
- (f) pengetahuan tentang kriteria
- (g) pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.

## 2. Pemahaman (Comprehension) → C2

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk:

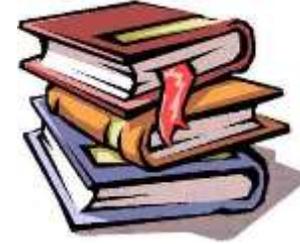
- (a) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain)
  - (b) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi)
  - (c) ekstrapolasi (memperpanjang/memperluas arti/memaknai data).
- Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran



### 3. Penerapan (Application) C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung nilai Ujian.





## 4. Analisa (Analysis) → C4

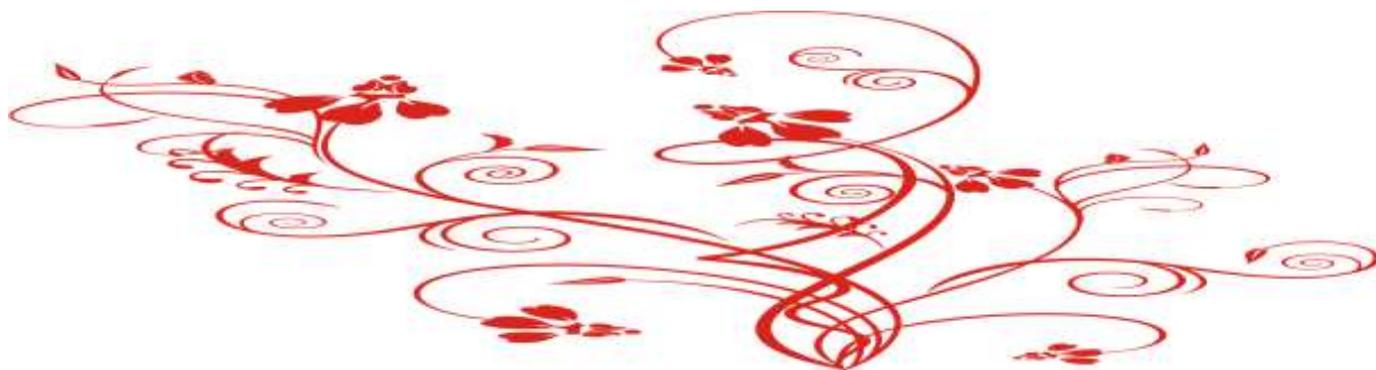
Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa:

- (a) analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi)
- (b) analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan)
- (c) analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian/organisasi). Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya.

## 5. Sintesis (Synthesis) → C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa

- (a) memproduksi komunikasi yang unik
- (b) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh
- (c) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak.  
Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.





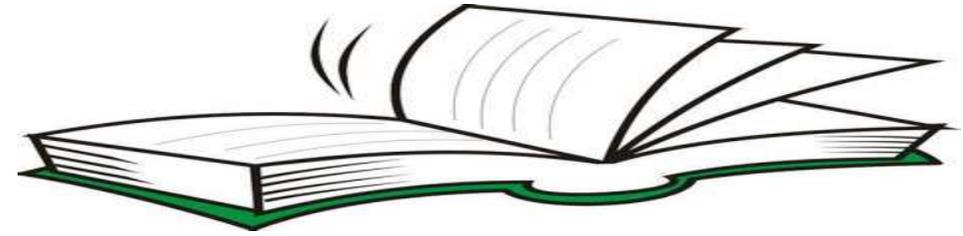
## 6. Evaluasi (Evaluation) → C6

Level ke-6 dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai 'manfaat' suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Paling tidak ada dua bentuk tingkat (level) evaluasi menurut Bloom, yaitu:

- (a) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal
- (b) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.



## B. Ranah Afektif



Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks :

### **1. Penerimaan (Receiving) – A1**

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Dan kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.



## 2. Responsive (Responding) – A2

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas.

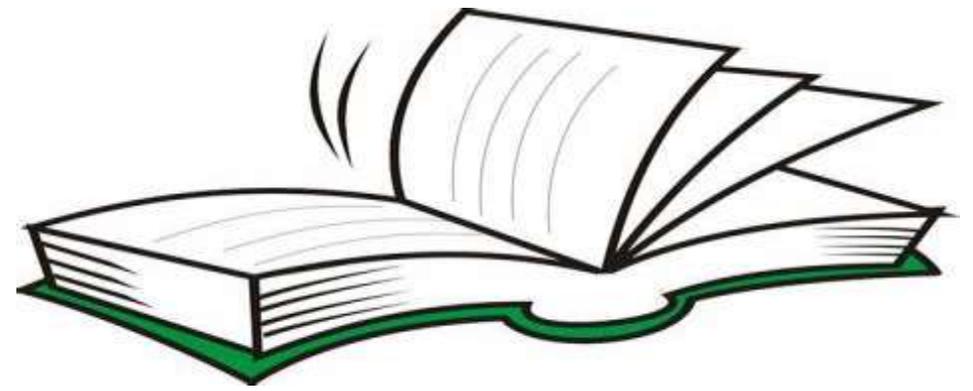




### 3. Nilai yang dianut (Value) – A3

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi ***“sikap dan apresiasi”***.

Contoh: Mengusulkan kegiatan Bhakti Sosial sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen kelas.



#### **4. Organisasi (Organization) – A4**

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup.

Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.



## **5. Karakterisasi (Characterization) – A5**

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa.

Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.

## C. Ranah Psikomotorik



Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

### 1. Peniruan – P1

- Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.





## **2.Manipulasi – P2**

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

## **3.Ketetapan – P3**

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

## 5. Pengalamiahan – P5

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.



Ay😊😊  
Belajar