



Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran

Muhammad Afif Marta^{1*}, Dimas Purnomo², Gusmamel³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

Email: afif5926@gmail.com¹, dimasfurnomo123@gmail.com², gusmanelimpd@uinib.ac.id³

*Korespondensi penulis: afif5926@gmail.com

Abstract. *This paper discusses how Bloom's Taxonomy can be used in instructional design, as it serves as a framework for creating organized and effective learning objectives. Bloom's Taxonomy, created by Benjamin Bloom in 1956, divides academic objectives into six cognitive levels: knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, and evaluation. Bloom's Taxonomy 2.0, which places more emphasis on higher-order thinking processes and actions, has been adapted to the developments in education. By using this taxonomy in designing learning experiences, teachers can structure progressive instructional content that encompasses both the mastery of basic concepts and critical and creative thinking skills. Furthermore, this paper discusses how integrating Bloom's Taxonomy into the curriculum can enhance the quality of learning and encourage students to develop their thinking abilities. It also offers practical suggestions for educators on how they can create more engaging and meaningful learning experiences for their students. Bloom's Taxonomy has evolved into a highly valuable tool for supporting student learning at various educational levels.*

Keywords: *Bloom's Taxonomy, design, learning, education.*

Abstrak. Tulisan ini membahas bagaimana Taksonomi Bloom dapat digunakan dalam desain pembelajaran, karena itu berfungsi sebagai kerangka kerja untuk membuat tujuan pembelajaran yang teratur dan berhasil. Taksonomi Bloom, yang dibuat oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956, membagi tujuan akademik ke dalam enam tingkat kognitif: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Taksonomi Bloom 2.0, yang lebih menekankan aspek proses berpikir dan tindakan tingkat tinggi, disesuaikan dengan perkembangan pendidikan. Dengan menggunakan taksonomi ini saat membuat desain pembelajaran, guru dapat menyusun materi ajar yang berkembang yang mencakup penguasaan konsep dasar serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, artikel ini membahas bagaimana penerapan Taksonomi Bloom dalam kurikulum dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Artikel ini juga memberikan saran praktis bagi pendidik tentang bagaimana pendidik dapat membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa mereka. Taksonomi Bloom telah berkembang menjadi alat yang sangat berguna untuk membantu siswa belajar di berbagai tingkat pendidikan.

Kata kunci: Taksonomi Bloom, desain, pembelajaran, pendidikan.

1. PENDAHULUAN

Desain pembelajaran adalah elemen penting dalam pendidikan yang menentukan bagaimana tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif, efisien, dan terukur (Akhyar, Sesmiarni, et al., 2024). Proses ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari analisis kebutuhan peserta didik, penentuan tujuan pembelajaran, hingga pemilihan metode dan evaluasi yang sesuai. Dalam konteks ini, kualitas desain pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses pendidikan. Oleh karena itu, pendidik memerlukan kerangka yang dapat membantu merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Salah satu kerangka yang banyak digunakan adalah Taksonomi Bloom (Netriwati, 2018).

Taksonomi Bloom, yang diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956, menawarkan kerangka klasifikasi yang membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif menitikberatkan pada kemampuan berpikir, mulai dari kemampuan dasar seperti mengingat hingga kemampuan kompleks seperti menciptakan. Ranah afektif berfokus pada aspek sikap, nilai, dan emosi, sementara ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan teknis. Pada tahun 2001, Anderson dan Krathwohl merevisi Taksonomi Bloom dengan menambahkan dimensi pengetahuan serta mengubah kategori kognitif menjadi lebih berorientasi pada tindakan, seperti memahami dan menciptakan. Revisi ini menjadikan Taksonomi Bloom lebih relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran modern yang menekankan pada keterampilan abad ke-21 (Mahmudi et al., 2022).

Dalam implementasinya, Taksonomi Bloom memberikan panduan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Kerangka ini membantu pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, mulai dari tingkat dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, Taksonomi Bloom juga memudahkan dalam pengembangan alat evaluasi yang relevan dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, kerangka ini tidak hanya membantu menciptakan pengalaman belajar yang sistematis, tetapi juga memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara bertahap dan terstruktur.

Penerapan Taksonomi Bloom juga memiliki dampak luas pada pendidikan di Indonesia, terutama dalam mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi. Kerangka ini sejalan dengan kebutuhan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki karakter, nilai, dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Dalam konteks global, Taksonomi Bloom juga relevan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia kerja di era Revolusi Industri 4.0, yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Melalui pembahasan ini, artikel bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam konsep Taksonomi Bloom dan bagaimana kerangka ini dapat diimplementasikan dalam desain pembelajaran. Kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan teoretis dan praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, terstruktur, dan berorientasi pada hasil.

2. METODE

Penelitian kualitatif ini berfokus pada penerapan Taksonomi Bloom dalam perancangan pembelajaran. Data dikumpulkan dari berbagai sumber relevan, termasuk buku, artikel, jurnal, dan referensi lain yang mendukung kajian ini. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami secara mendalam konsep Taksonomi Bloom dalam konteks desain pembelajaran. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui identifikasi, pengkajian, dan sintesis informasi dari sumber-sumber terpercaya. Analisis data melibatkan langkah-langkah kondensasi, penyajian, serta penarikan kesimpulan untuk menyusun data secara terstruktur, sehingga mempermudah interpretasi (Akhyar, Junaidi, et al., 2024). Hasil analisis diharapkan memberikan wawasan yang mendalam mengenai pemanfaatan Taksonomi Bloom dalam menciptakan desain pembelajaran yang efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom adalah kerangka konseptual yang dikembangkan untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam kategori yang sistematis. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom bersama sekelompok ahli pendidikan pada tahun 1956. Taksonomi ini bertujuan memberikan panduan kepada pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara lebih terarah dan terukur. Dalam konteks pendidikan, Taksonomi Bloom berfungsi sebagai alat bantu untuk menyusun tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara berjenjang, dari tingkat kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks.

Taksonomi Bloom terdiri dari tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual peserta didik, yang mencakup aktivitas mental seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dalam ranah ini, kemampuan berpikir diklasifikasikan secara hierarkis, di mana setiap tingkat merupakan prasyarat untuk tingkat berikutnya. Ranah afektif berfokus pada aspek emosional, sikap, nilai, dan motivasi. Ranah ini mencakup proses seperti menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasi, dan menginternalisasi nilai. Ranah psikomotorik, di sisi lain, berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik, seperti koordinasi, manipulasi, dan penggunaan alat secara efisien (Ardiani et al., 2013).

Pada tahun 2001, Taksonomi Bloom mengalami revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl. Revisi ini memperkenalkan beberapa perubahan signifikan, termasuk

pengubahan istilah dalam ranah kognitif menjadi kata kerja aktif, seperti dari "pengetahuan" (knowledge) menjadi "mengingat" (remembering), dan "sintesis" (synthesis) menjadi "menciptakan" (creating). Revisi ini juga menambahkan dimensi pengetahuan, yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Perubahan ini dirancang untuk membuat Taksonomi Bloom lebih relevan dengan kebutuhan pendidikan modern yang menekankan pada pembelajaran aktif dan berbasis kompetensi (Zainuddin, 2019).

Taksonomi Bloom memiliki peran penting dalam pendidikan karena memberikan struktur yang jelas dalam perumusan tujuan pembelajaran. Kerangka ini membantu pendidik menentukan capaian pembelajaran yang spesifik dan terukur, memilih strategi pengajaran yang sesuai, serta mengembangkan alat evaluasi yang relevan. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, tujuan pembelajaran dapat dirumuskan mulai dari kemampuan dasar seperti mengingat rumus hingga kemampuan kompleks seperti menganalisis data dan menciptakan solusi untuk masalah. Dengan demikian, Taksonomi Bloom tidak hanya membantu menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills) pada peserta didik.

Selain itu, Taksonomi Bloom juga relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Dengan adanya kebutuhan akan pembelajaran yang menekankan kreativitas, inovasi, berpikir kritis, dan kolaborasi, kerangka ini memberikan panduan yang kuat untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut. Dalam implementasinya, Taksonomi Bloom dapat digunakan di berbagai tingkat pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran, menjadikannya salah satu alat yang paling serbaguna dan berpengaruh dalam dunia pendidikan.

Klasifikasi Taksonomi Bloom

1) Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Bloom mengklasifikasikan ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori yang tersusun secara hierarki, di mana setiap tingkatan membutuhkan penguasaan pada tingkatan di bawahnya. Enam tingkatan tersebut adalah

a. Pengetahuan (*knowlegde*)

Tujuan instruksional pada tingkat Mengingat (*Remembering*) menuntut siswa untuk mampu mengingat kembali (recall) informasi yang telah diterima sebelumnya, seperti fakta, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah, dan sebagainya.

Contoh tujuan instruksional pada tingkat ini adalah:

- 1) siswa dapat menyebutkan kembali nama-nama materi dalam kabinetgotongroyong.
- 2) siswa dapat menggambarkan struktur kelembagaan sekolah.

Pada tingkat ini, siswa diharapkan dapat mengenali dan mengingat kembali pengetahuan dasar yang telah dipelajari sebelumnya. Tujuan instruksional pada level Mengingat merupakan fondasi bagi siswa untuk dapat mencapai tingkat berpikir yang lebih tinggi dalam taksonomi Bloom (Mariati, 2018).

b. Pemahaman (*comprehension*)

Kategori Pemahaman (*Comprehension*) dihubungkan dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan pengetahuan atau informasi yang telah diketahui dengan menggunakan kata-kata sendiri. Pada tingkat ini, siswa diharapkan dapat menerjemahkan atau menyebutkan kembali informasi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

Contoh tujuan instruksional pada tingkat Pemahaman adalah:

- 1) Siswa dapat menjelaskan tentang tata cara sholat fardhu.
- 2) Siswa dapat mengkaji ulang apa saja yang membatalkan sholat.

Dengan kata lain, pada tingkat Pemahaman, siswa tidak hanya sekedar mengingat, tetapi juga dapat menginterpretasikan dan mengomunikasikan kembali informasi yang telah diperoleh dengan bahasanya sendiri.

c. Penerapan (*application*)

Kategori Penerapan (*Application*) merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Pada tingkat ini, siswa dituntut untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Contoh tujuan instruksional pada tingkat Penerapan adalah:

- 1) Siswa dapat mendemonstrasikan cara berwudhu dengan benar.

2) Siswa dapat mengimplementasikan cara bertayamum yang benar.

Dengan kata lain, pada tingkat Penerapan, siswa tidak hanya dapat mengingat dan memahami konsep, tetapi juga dapat menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi baru untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

d. Analisis (*analysis*)

Tingkat Analisis (*Analysis*) dalam Taksonomi Bloom melibatkan kemampuan untuk membagi informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mencari pola dan hubungan, serta memahami prinsip-prinsip organisasinya. Pada tahap ini, siswa dapat mengidentifikasi komponen-komponen, menganalisis hubungan antar komponen, dan mengenali prinsip-prinsip organisasi dari suatu fenomena.

Contoh tujuan instruksional pada tingkat Analisis adalah:

- 1) Siswa dapat menginventarisir kewajiban sebagai peserta didik.
- 2) Siswa dapat menganalisis sejauh mana hasil diskusi mereka tentang kewajiban dan hak sebagai peserta didik.

Dengan kemampuan analisis, siswa tidak hanya sekedar mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan, tetapi juga dapat memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih rinci, mengidentifikasi pola dan hubungan, serta menarik kesimpulan berdasarkan analisis yang dilakukan.

e. Sintesis (*synthesis*)

Kategori Sintesis (*Synthesis*) dalam Taksonomi Bloom diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh. Pada tingkat ini, siswa dituntut untuk dapat mengombinasikan bagian-bagian informasi menjadi suatu rencana, struktur, atau produk baru.

Contoh tujuan instruksional pada tingkat Sintesis adalah:

- a. Siswa dapat mengumpulkan dana untuk bantuan terhadap rekannya yang tertimpa musibah.
- b. Siswa dapat menyiapkan bahan pelajaran yang akan didiskusikan.

Dalam kedua contoh tersebut, siswa harus menggabungkan berbagai konsep, prinsip, dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya untuk menghasilkan suatu rencana atau produk baru yang kreatif dan inovatif. Kemampuan sintesis merupakan tingkat berpikir yang lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat-tingkat sebelumnya dalam Taksonomi Bloom.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Kategori Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tingkat tertinggi dalam Taksonomi Bloom, yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk, atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Contoh tujuan instruksional pada tingkat Evaluasi adalah:

- 1) Siswa dapat memilih kegiatan sesuai dengan bakatnya dari kegiatan pilihan yang telah ditetapkan sekolah.
- 2) Siswa dapat mengoreksi *conversationnya* melalui rekaman audio.

Pada tingkat Evaluasi, siswa tidak hanya sekedar mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mensintesis informasi, tetapi juga dapat memberikan penilaian atau justifikasi berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Kemampuan evaluasi merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan pertimbangan dan pengambilan keputusan (Kartini et al., 2022).

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah Afektif merupakan domain yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dari domain kognitif yang lebih menekankan pada aspek penalaran. Ranah Afektif berkaitan dengan aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan sebagainya.

a. Penerimaan (*receiving*)

Tingkat Penerimaan (*Receiving*) dalam Ranah Afektif menggambarkan kesadaran dan kesediaan siswa untuk memperhatikan stimulus atau rangsangan yang diberikan. Pada tingkat ini, siswa menyadari adanya fenomena di lingkungannya dan bersedia untuk memperhatikannya.

Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat Penerimaan adalah:

- a) Siswa menyadari dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.
- b) Siswa menunjukkan kesediaan untuk mendengarkan pendapat teman-temannya.
- c) Siswa dapat mengakui adanya perbedaan pendapat atau perspektif di antara mereka.

Kemampuan Penerimaan merupakan fondasi bagi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif, memberikan penilaian, mengorganisir, dan akhirnya menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari. Tingkat ini menekankan pada kesadaran dan kepekaan siswa terhadap rangsangan atau fenomena di sekitarnya.

b. Partisipasi (*responding*)

Pada tingkat Partisipasi (Responding) dalam Ranah Afektif, siswa tidak hanya sekedar menyadari dan memperhatikan suatu fenomena, tetapi juga menunjukkan kerelaan dan kesediaan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan tersebut.

Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat Partisipasi adalah:

- 1) Siswa patuh terhadap peraturan kelas yang telah disepakati.
- 2) Siswa ikut serta dalam kegiatan diskusi kelompok dengan sukarela.
- 3) Siswa memberikan tanggapan atau respon positif terhadap penjelasan guru.

Pada tingkat ini, siswa tidak hanya sekedar menerima rangsangan, tetapi juga memberikan reaksi berupa persetujuan, kesediaan, atau kepuasan. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa mereka mulai terlibat secara emosional dan bersedia untuk memberikan respons terhadap stimulus yang diberikan.

c. Penilaian atau Penentuan Sikap (*valuing*)

Tingkat Penilaian (*Valuing*) dalam Ranah Afektif merupakan kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu objek, fenomena, atau perilaku, dan kemudian membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut.

Pada tingkat ini, siswa tidak hanya sekedar menerima atau berpartisipasi, tetapi juga mulai menunjukkan sikap menerima, mengabaikan, atau menolak berdasarkan penilaian mereka sendiri.

Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat Penilaian adalah:

- 1) Siswa dapat menerima pendapat orang lain dengan terbuka.
- 2) Siswa menunjukkan penghargaan terhadap keragaman budaya di lingkungannya.
- 3) Siswa bersedia mengikuti tata tertib sekolah karena menyadari pentingnya aturan tersebut.

Pada tingkat Penilaian, siswa tidak hanya sekedar menerima atau berpartisipasi, tetapi juga mulai mengembangkan sistem nilai, keyakinan, dan sikap yang mendasari perilakunya. Kemampuan ini merupakan dasar bagi siswa untuk dapat mengorganisasikan dan mengkarakterisasi nilai-nilai yang diyakininya..

d. Organisasi (*organization*)

Tingkat Organisasi (Organization) dalam Ranah Afektif merupakan

kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai yang menjadi pedoman dan pegangan dalam kehidupan.

Pada tingkat ini, siswa tidak hanya sekedar menerima, berpartisipasi, atau memberikan penilaian, tetapi juga mulai mengorganisasikan berbagai nilai, kepercayaan, dan sikap yang dimiliki menjadi suatu sistem yang konsisten dan terintegrasi.

Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat Organisasi adalah:

- 1) Siswa dapat menempatkan nilai kejujuran pada skala prioritas dalam kehidupannya.
- 2) Siswa mampu mengorganisasikan prinsip-prinsip etika yang diyakini sebagai pedoman dalam berperilaku.
- 3) Siswa dapat menyeimbangkan antara kewajiban sebagai pelajar dan hak-haknya.

Pada tingkat ini, siswa tidak hanya sekedar menerima atau menilai suatu nilai, tetapi juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam suatu sistem yang koheren dan menjadikannya sebagai landasan dalam bersikap dan bertindak. Kemampuan ini merupakan dasar bagi siswa untuk dapat mengkarakterisasi diri sesuai dengan nilai-nilai yang telah terinternalisasi.

e. Pembentukan Pola Hidup (*characterization by a value*)

Tingkat Karakterisasi (Characterization) dalam Ranah Afektif merupakan kemampuan tertinggi, di mana seseorang telah menghayati nilai-nilai kehidupan dan menjadikannya sebagai bagian integral dari dirinya.

Pada tingkat ini, nilai-nilai yang sebelumnya telah terorganisir menjadi suatu sistem, kini telah terinternalisasi dan menjadi pegangan nyata yang mengendalikan perilaku individu secara konsisten.

Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat Karakterisasi adalah:

- 1) Siswa dapat mencurahkan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya.
- 2) Siswa menunjukkan gaya hidup yang mencerminkan nilai-nilai integritas dan tanggung jawab.
- 3) Siswa dapat mengatur pola hidupnya sesuai dengan prinsip-prinsip etika yang diyakininya.

Pada tingkat Karakterisasi, nilai-nilai yang dimiliki siswa telah menjadi bagian integral dari kepribadiannya, sehingga menjadi ciri khas gaya hidup dan

mengendalikan seluruh perilakunya. Siswa tidak hanya sekedar menerima, berpartisipasi, atau menilai, tetapi telah mengintegrasikan nilai-nilai tersebut menjadi sistem yang mendasari seluruh aktivitas dan pengambilan keputusannya (Rita et al., 2021).

3) Ranah Psikomotor (*pschycomotoric domain*)

Meskipun ranah Psikomotorik sering dikaitkan dengan aktivitas fisik dan olahraga, namun sebenarnya cakupannya lebih luas dari itu. Banyak orang cenderung menyempitkan pemahaman tentang ranah Psikomotorik hanya pada gerakan-gerakan kasar yang dibutuhkan dalam pendidikan jasmani dan atletik. Padahal, keterampilan motorik halus juga merupakan bagian penting dari ranah ini, seperti yang dibutuhkan dalam kegiatan menulis dengan tangan dan pengolahan kata. Aktivitas-aktivitas akademik yang melibatkan koordinasi tangan, mata, dan otak, seperti mengetik atau menggunakan perangkat input, juga memerlukan kemampuan Psikomotorik yang baik. Dengan demikian, ranah Psikomotorik mencakup berbagai jenis keterampilan gerak, baik kasar maupun halus, yang dibutuhkan dalam berbagai konteks pembelajaran, tidak hanya terbatas pada bidang olahraga saja.

Ranah Psikomotorik berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani, namun rincian dalam taksonomi ini tidak dikembangkan langsung oleh Bloom. Meskipun Bloom memperkenalkan tiga ranah tujuan pembelajaran, yaitu Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, penjabaran yang lebih spesifik dalam Ranah Psikomotorik justru dilakukan oleh beberapa ahli lain, seperti Elizabeth Simpson dan Harrow. Mereka mengembangkan klasifikasi yang lebih rinci dalam Ranah Psikomotorik, tetapi tetap berdasarkan pada kerangka dasar yang dirumuskan oleh Bloom. Jadi, meskipun Bloom tidak secara langsung merinci Ranah Psikomotorik, kontribusi penting beliau dalam mengidentifikasi domain-domain tujuan pembelajaran, termasuk Psikomotorik, menjadi landasan bagi para ahli lain untuk mengembangkan taksonomi yang lebih komprehensif dalam ranah ini. Berikut diantaranya :

a. Persepsi (*perception*)

Ranah Psikomotorik berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan isyarat-isyarat sensoris dalam memandu aktivitas motorik. Pada tahap Persepsi dalam ranah ini, siswa memanfaatkan kemampuan indrawi, seperti penglihatan, pendengaran, atau sentuhan, untuk menerima dan menginterpretasikan informasi yang akan digunakan untuk melakukan tugas-tugas keterampilan motorik. Contohnya, dalam pemilihan warna, siswa menggunakan indera penglihatan

(mata) sebagai rangsangan untuk menyeleksi dan mengarahkan gerakan motorik yang diperlukan. Kemampuan Persepsi ini menjadi landasan bagi siswa untuk dapat melakukan tindakan atau gerakan yang lebih kompleks. Selain pemilihan warna, contoh lain dari Persepsi dalam Ranah Psikomotorik adalah penggunaan indera peraba untuk membedakan tekstur benda, penggunaan pendengaran untuk mendeteksi nada atau tempo dalam aktivitas musik, serta penggunaan penglihatan untuk mengidentifikasi bentuk, ukuran, atau posisi objek. Dengan kata lain, kemampuan Persepsi ini memungkinkan siswa untuk menggunakan informasi sensorik sebagai panduan dalam melakukan keterampilan-keterampilan motorik yang dibutuhkan..

b. Kesiapan (set)

Ranah Psikomotorik tidak hanya melibatkan kemampuan gerakan motorik itu sendiri, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan suatu tindakan. Salah satu aspek penting dalam ranah ini adalah Kesiapan (Set), yang mengacu pada kemampuan individu untuk menempatkan dirinya dalam kondisi siap untuk memulai suatu gerakan. Kesiapan ini meliputi kesiapan fisik, mental, dan emosional. Misalnya, sebelum melakukan start dalam lomba renang, seorang perenang harus menempatkan tubuhnya dalam posisi awal yang tepat, dengan kondisi fisik, mental, dan emosinya dalam keadaan siaga dan terfokus. Contoh lain dari kemampuan Kesiapan adalah sikap tubuh yang siap saat akan menendang bola dalam sepak bola, konsentrasi dan fokus mental sebelum memainkan not musik, serta sikap tubuh yang siaga dalam lompat jauh. Kemampuan Kesiapan ini menjadi landasan penting bagi siswa untuk dapat melakukan gerakan-gerakan motorik secara efektif dan efisien.

c. Gerakan Terbimbing (*guided response*)

Kemampuan untuk melakukan gerakan tanpa harus terus-menerus memperhatikan contoh yang telah diberikan muncul setelah melalui latihan yang cukup. Contohnya, seseorang dapat membuat kerajinan dengan cepat dan akurat karena sudah terbiasa dengan serangkaian gerakan yang telah diajarkan. Dengan pengalaman tersebut, individu tersebut tidak hanya mampu menyelesaikan tugas dengan efisien, tetapi juga dapat tampil dengan percaya diri dan meyakinkan, menunjukkan keterampilan yang telah diasah melalui praktik yang konsisten.

d. Gerakan yang Terbiasa (*mechanical response*)

Kemampuan untuk melakukan gerakan tanpa harus terus-menerus

memperhatikan contoh yang telah diberikan muncul setelah melalui latihan yang cukup. Contohnya, seseorang dapat membuat kerajinan dengan cepat dan akurat karena sudah terbiasa dengan serangkaian gerakan yang telah diajarkan. Dengan pengalaman tersebut, individu tersebut tidak hanya mampu menyelesaikan tugas dengan efisien, tetapi juga dapat tampil dengan percaya diri dan meyakinkan, menunjukkan keterampilan yang telah diasah melalui praktik yang konsisten.

e. Gerakan yang Kompleks (*complex response*)

Kemampuan untuk melaksanakan gerakan atau keterampilan yang melibatkan berbagai tahap dengan lancar, akurat, dan efisien sangat penting dalam banyak konteks. Sebagai contoh, proses bongkar pasang peralatan harus dilakukan dengan tepat agar setiap bagian dapat terpasang kembali dengan benar dan berfungsi secara optimal. Keterampilan ini tidak hanya mencerminkan pemahaman teknis, tetapi juga menunjukkan kemampuan individu untuk beradaptasi dan bekerja secara sistematis, sehingga meningkatkan produktivitas dan mengurangi kemungkinan kesalahan. Dengan latihan yang konsisten, seseorang dapat menguasai keterampilan ini dan melakukannya dengan percaya diri (Anggraeni & Nurazizah, 2024).

Prinsip Belajar Yang Melandasi Taksonomi Bloom

Menurut Dalyono (2005), prinsip belajar sebagai dasar dalam upayapembelajaran meliputi sebagai berikut:

1) Kematangan Jasmani dan Rohani

Kematangan jasmani seseorang telah mencapai batas minimal usia dan kondisi fisiknya cukup kuat untuk menjalani kegiatan belajar dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa individu tersebut memiliki daya tahan dan kesehatan yang memadai untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, kematangan rohani mencakup kemampuan psikologis yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan belajar, termasuk kemampuan berpikir kritis, daya ingat yang baik, serta keterampilan sosial yang mendukung interaksi dengan orang lain. Keduanya, kematangan jasmani dan rohani, saling melengkapi dan berperan penting dalam memastikan bahwa individu dapat belajar secara efektif dan optimal. Dengan kombinasi keduanya, individu tidak hanya siap secara fisik tetapi juga mental untuk menghadapi tantangan dalam proses pendidikan.

2) Kesiapan

Kesiapan untuk melakukan kegiatan belajar adalah hal yang esensial dan harus dimiliki oleh setiap individu yang ingin berhasil dalam proses pendidikan. Kesiapan ini mencakup kemampuan fisik, mental, serta ketersediaan perlengkapan belajar yang memadai. Kesiapan fisik berarti individu harus memiliki tenaga yang cukup untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta minat dan motivasi yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kondisi fisik yang baik, seseorang dapat lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, kesiapan mental juga sangat penting, karena mencakup sikap positif, ketahanan emosional, dan kemampuan untuk berpikir kritis. Semua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan efektif, sehingga individu dapat mengoptimalkan pengalaman belajarnya.

3) Memahami

Setiap individu yang terlibat dalam proses belajar harus memiliki pemahaman yang jelas mengenai apa yang ingin dicapai dan ke mana arah tujuan tersebut. Mengetahui tujuan belajar tidak hanya membantu dalam menentukan fokus, tetapi juga memberikan wawasan tentang manfaat yang akan diperoleh bagi diri sendiri. Dengan pemahaman yang baik tentang tujuan tersebut, seseorang dapat melakukan persiapan yang diperlukan, baik dari segi fisik maupun mental. Persiapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif. Ketika individu siap secara fisik dan mental, mereka akan lebih mampu menghadapi tantangan yang muncul selama pembelajaran, sehingga hasil yang dicapai dapat memuaskan dan sesuai dengan harapan. Dengan demikian, memiliki tujuan yang jelas menjadi fondasi penting dalam mencapai keberhasilan dalam belajar.

d) Memiliki Kesungguhan Dalam belajar

Kesungguhan merupakan salah satu faktor kunci yang harus dimiliki oleh setiap individu yang sedang belajar. Dengan adanya kesungguhan, seseorang akan lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang memuaskan dan memastikan bahwa waktu serta tenaga yang dikeluarkan tidak terbuang sia-sia. Kesungguhan dalam belajar mencerminkan komitmen dan dedikasi untuk memahami materi dengan baik, serta berusaha keras untuk mencapai tujuan akademis atau pribadi.

Ketika seseorang menunjukkan kesungguhan, mereka cenderung lebih disiplin dalam mengatur waktu dan sumber daya yang dimiliki. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih efisien, mengoptimalkan setiap sesi belajar, dan

memaksimalkan pemahaman terhadap materi. Selain itu, kesungguhan juga mendorong individu untuk terus berusaha meskipun menghadapi kesulitan, sehingga mereka dapat mengatasi tantangan dan mencapai keberhasilan yang diinginkan. Dengan demikian, memiliki kesungguhan dalam belajar adalah langkah penting menuju pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

e) Ulangan dan Latihan

Proses pembelajaran memerlukan pengulangan agar materi yang dipelajari dapat meresap dengan baik ke dalam ingatan, sehingga individu dapat menguasainya secara menyeluruh dan sulit untuk dilupakan. Dalam buku "Belajar dan Pembelajaran" yang ditulis oleh Dimiyati dan Mudjiono, terdapat beberapa prinsip penting yang mendasari efektivitas belajar. Prinsip-prinsip tersebut meliputi perhatian dan motivasi, yang merupakan faktor utama untuk menjaga fokus; keaktifan siswa dalam proses belajar; keterlibatan langsung atau pengalaman praktis yang memperkaya pemahaman; serta pengulangan yang membantu memperkuat ingatan. Selain itu, tantangan yang diberikan dapat memicu semangat belajar, sementara umpan balik dan penguatan dari guru atau teman sejawat sangat penting untuk meningkatkan motivasi. Terakhir, pengakuan terhadap perbedaan individual di antara siswa juga diperlukan agar pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, proses belajar akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan, menghasilkan hasil yang lebih memuaskan bagi setiap individu (Sudewi et al., 2014).

Teori Belajar yang Melandasi Taksonomi Bloom

Teori belajar adalah sekumpulan prinsip yang saling terhubung dan berfungsi sebagai penjelasan terhadap berbagai fakta serta penemuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Teori ini membantu kita memahami bagaimana individu memperoleh, memproses, dan mengingat informasi selama kegiatan belajar. Dengan mengidentifikasi dan menjelaskan elemen-elemen yang memengaruhi pembelajaran, teori ini memberikan kerangka kerja yang berguna untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif. Selain itu, teori belajar juga mencakup berbagai pendekatan, seperti konstruktivisme dan behaviorisme, yang masing-masing menawarkan wawasan berbeda tentang cara terbaik untuk mendukung proses belajar. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang teori-teori ini sangat penting bagi pendidik dan siswa agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan produktif.

1) Teori belajar behavioristik (tingkah laku)

Belajar menurut aliran behavioristik dipahami sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons. Proses belajar ini dianggap sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati dan muncul sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh individu. Dalam konteks ini, beberapa tokoh penting dalam aliran behavioristik telah memberikan kontribusi signifikan, di antaranya adalah teori *Connectionism* yang dikemukakan oleh Edward Thorndike. Teori ini menekankan bahwa belajar terjadi melalui pembentukan asosiasi antara stimulus dan respons, di mana pengulangan dan pengalaman memainkan peran kunci dalam memperkuat hubungan tersebut. Selain itu, ada juga teori *Classical Conditioning* dari Ivan Pavlov, yang menjelaskan bagaimana respons dapat dipicu oleh stimulus yang awalnya netral setelah diasosiasikan dengan stimulus yang memiliki makna. Terakhir, teori *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner menyoroti pentingnya penguatan dan hukuman dalam membentuk perilaku. Semua teori ini menunjukkan bahwa pembelajaran adalah proses yang kompleks, di mana perilaku individu dapat dimodifikasi melalui interaksi dengan lingkungan serta pengalaman yang dialaminya. Dengan pemahaman ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mendorong perubahan positif dalam tingkah laku siswa.

a. Teori connectonism

Teori koneksionisme adalah pendekatan dalam psikologi yang menjelaskan pembelajaran sebagai proses pembentukan hubungan atau koneksi antara stimulus dan respons. Dikenalkan oleh Edward Thorndike, teori ini berfokus pada bagaimana pengalaman dan latihan menguatkan asosiasi antara tindakan dan hasil yang diperoleh. Pembelajaran terjadi ketika respons yang menghasilkan konsekuensi positif diperkuat, sementara yang menghasilkan konsekuensi negatif cenderung dihindari. Konsep ini menekankan peran pengulangan dan penguatan dalam memperkuat hubungan tersebut. Meskipun teori ini memberikan dasar bagi teori-teori lain seperti behaviorisme, kritik utama adalah kurangnya perhatian terhadap aspek kognitif dan pemahaman mendalam dalam proses pembelajaran.

b. Teori classical conditioning

Teori classical conditioning, yang diperkenalkan oleh Ivan Pavlov, menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi ketika dua stimulus yang awalnya terpisah diasosiasikan bersama sehingga menghasilkan respons yang sama. Dalam

proses ini, stimulus netral yang awalnya tidak memicu reaksi tertentu dapat menghasilkan respons setelah berulang kali dikaitkan dengan stimulus yang sudah memicu respons secara alami. Pembelajaran dalam teori ini bersifat otomatis dan refleksif, di mana individu belajar merespons rangsangan tertentu secara otomatis sebagai hasil dari asosiasi yang terbentuk antara stimulus dan respons.

c. Teori operant conditioning

Teori *operant conditioning* atau pengkondisian operan, yang dikembangkan oleh B.F. Skinner, menjelaskan bahwa perilaku manusia dan hewan dipengaruhi oleh konsekuensi yang mengikuti tindakan tersebut. Dalam teori ini, perilaku yang diikuti oleh penguatan (*reinforcement*) cenderung diperkuat dan lebih sering terjadi, sedangkan perilaku yang diikuti oleh hukuman (*punishment*) cenderung dikurangi atau dihentikan. *Operant conditioning* mengutamakan peran penguatan positif atau negatif dalam memodifikasi perilaku, serta penggunaan hukuman untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Teori ini banyak diterapkan dalam pendidikan dan terapi perilaku untuk mengubah atau membentuk kebiasaan dan respons tertentu.

2) Teori belajar kognitif

Teori belajar kognitif berfokus pada bagaimana proses mental internal, seperti memori, perhatian, dan pemecahan masalah, mempengaruhi pembelajaran. Berbeda dengan teori perilaku yang menekankan stimulus dan respons eksternal, teori ini melihat individu sebagai pengolah informasi aktif. Tokoh utama seperti Jean Piaget menekankan proses asimilasi dan akomodasi dalam pembelajaran, di mana individu menyerap dan menyesuaikan informasi baru. Lev Vygotsky menambahkan pentingnya interaksi sosial, dengan konsep zona perkembangan proksimal (ZPD), yang menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif dengan dukungan dari orang lain. Jerome Bruner mengusulkan pembelajaran konstruktif, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan penemuan sendiri. Secara keseluruhan, teori ini mendukung pendekatan aktif yang mendorong pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis (Magdalena et al., 2020).

a. Awal pertumbuhan teori-teori belajar psikologi kognitif

Awal pertumbuhan teori-teori belajar psikologi kognitif berasal dari teori belajar *Gestalt*, yang berfokus pada observasi dan solusi masalah. Psikologi *Gestalt* menekankan pentingnya *insight*, yaitu pengamatan atau pemahaman mendadak terhadap hubungan-hubungan antar bagian-bagian di dalam suatu

situasi permasalahan. Pandangan ini menegaskan bahwa semua kegiatan belajar menggunakan insigh, yakni pengamatan atau pemahaman terutama hubungan keseluruhan. Dengan demikian, teori belajar *Gestalt* mempersiapkan landasan untuk perkembangan teori belajar kognitif yang lebih luas, yang menempatkan peranan sentral pada proses mental dan konstruksi pengetahuan melalui pengalaman dan refleksi.

b. Teori cognitive developmental

Teori perkembangan kognitif, yang paling terkenal dikemukakan oleh Jean Piaget, menjelaskan bagaimana individu mengembangkan kemampuan berpikir dan memproses informasi seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif berlangsung dalam empat tahap utama, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Setiap tahap menggambarkan cara anak-anak memahami dunia di sekitar mereka dengan cara yang berbeda, sesuai dengan tingkat kematangan kognitif mereka. Piaget berpendapat bahwa perkembangan ini bersifat universitas dan berlangsung secara bertahap, dengan anak-anak secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Teori ini menekankan pentingnya eksperimen dan pengalaman langsung dalam memfasilitasi perkembangan kognitif, serta konsep-konsep seperti skema, asimilasi, dan akomodasi sebagai mekanisme utama dalam proses perkembangan tersebut.

c. Teori discovery learning

Teori discovery learning, yang dikembangkan oleh Jerome Bruner, menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan aturan, konsep, teori, dan definisi melalui contoh-contoh yang relevan. Bruner berargumen bahwa siswa seharusnya tidak hanya diberikan materi pelajaran dalam bentuk akhir, tetapi harus diharuskan untuk mengorganisir dan menemukan hubungan antara informasi yang ada. Selain itu, John Dewey, seorang pendukung teori ini, menekankan pentingnya aktivitas reflektif dan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Menurut Dewey, mata pelajaran dapat diajarkan secara efektif dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan anak, di mana pengajaran awal sebaiknya dilakukan dengan cara yang bermakna dan secara bertahap meningkatkan kompleksitas menuju konsep yang lebih abstrak. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk terlibat aktif

dalam proses belajar, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga membangkitkan keingintahuan dan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut (Darmawan & Sujoko, 2013).

d. Teori belajar humanistik

Teori belajar humanistik menekankan pentingnya pengalaman individu, motivasi internal, dan perkembangan pribadi dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini berfokus pada potensi manusia untuk berkembang secara optimal melalui pengalaman yang bermakna, rasa penghargaan diri, dan pemenuhan kebutuhan psikologis. Teori ini sering dikaitkan dengan tokoh seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers. Maslow mengemukakan hierarki kebutuhan, di mana kebutuhan dasar harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum seseorang dapat mencapai aktualisasi diri, yakni potensi maksimalnya. Rogers, di sisi lain, menekankan pentingnya hubungan yang penuh empati, penghargaan tanpa syarat, dan lingkungan belajar yang mendukung bagi perkembangan peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran dianggap lebih efektif ketika siswa merasa dihargai, diberdayakan, dan dilibatkan dalam proses belajar yang relevan dengan kebutuhan dan minat mereka.

4. KESIMPULAN

Benjamin S. Bloom, seorang psikolog pendidikan, bersama rekan-rekannya mengembangkan konsep Taksonomi Bloom pada tahun 1956. Bloom juga menulis "Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning" pada tahun 1971 dan "Taxonomy of Educational Objectives: Cognitive Domain" pada tahun 1964, yang membahas aspek kognitif dalam pendidikan, serta "Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain" pada tahun yang sama. Taksonomi ini membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Masing-masing domain dibagi lagi ke dalam kategori-kategori yang lebih rinci dan disusun dalam hierarki. Misalnya, domain kognitif terdiri dari enam kategori: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Metode ini tidak hanya membantu dalam merancang tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, tetapi juga memberi panduan bagi pendidik untuk menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif.

Taksonomi Bloom adalah struktur hierarkis yang menggambarkan kemampuan belajar dari tingkat yang paling dasar hingga yang lebih tinggi. Konsep ini membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga bidang intelektual: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap

domain harus dilalui secara berurutan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi. Misalnya, dalam domain kognitif terdapat enam tingkat: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Taksonomi ini mengalami perubahan besar pada revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl pada tahun 2001, yang memperbarui istilah dan urutan level untuk mencerminkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif. Prinsip dasar Taksonomi Bloom melibatkan kematangan fisik dan rohani, yang tidak hanya membantu dalam menetapkan tujuan pendidikan, tetapi juga memberikan panduan untuk merancang metode pengajaran dan penilaian yang efektif. Kematangan jasmani mengacu pada pencapaian batas minimal usia dan kondisi fisik yang cukup untuk mengikuti proses belajar, sementara kematangan rohani berkaitan dengan kesiapan psikologis individu untuk belajar, mencakup kemampuan berpikir, daya ingat, dan elemen mental lainnya. Keduanya saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap proses belajar yang efektif: kematangan jasmani mendukung kemampuan fisik dalam belajar, sementara kematangan rohani memastikan individu memiliki kapasitas mental untuk memahami dan menginternalisasi informasi baru dengan baik, memungkinkan mereka untuk belajar secara efektif melalui bahasa tubuh dan logika.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, M., Junaidi, J., Supriadi, S., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Implementasi kepemimpinan guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi di era digital. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(6), 4234–4248.
- Akhyar, M., Sesmiarni, Z., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Penerapan kompetensi profesional guru pendidikan agama Islam (PAI) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 606–618.
- Anggraeni, S. A., & Nurazizah, S. (2024). Konsep dasar perencanaan pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5548–5562.
- Ardiani, N. F. W., Guna, N. A., Novitasari, R., & Prihantono, R. (2013). Pembelajaran tematik dan bermakna dalam perspektif revisi taksonomi Bloom.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi taksonomi pembelajaran Benyamin S. Bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30–39.
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin, S. (2022). Telaah revisi teori domain kognitif taksonomi Bloom dan keterkaitannya dalam kurikulum pendidikan agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi Bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132–139.

- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Mariati, M. (2018). Penerapan alat evaluasi pembelajaran bertingkat berdasarkan taksonomi Bloom dalam meningkatkan kemampuan berfikir mahasiswa. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 1(2), 95–111.
- Netriwati, N. (2018). Penerapan taksonomi Bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 347–352.
- Rita, Y., Muliana, I. L., & Handrianto, C. (2021). Taksonomi Bloom dalam materi sistem persamaan linear pada program paket C di PKBM Hang Tuah Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(1), 69–80.
- Sudewi, N. L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Studi komparasi penggunaan model pembelajaran problem based learning (PBL) dan kooperatif tipe group investigation (GI) terhadap hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Zainuddin, Z. (2019). Pengembangan model pembelajaran flipped classroom dengan taksonomi Bloom pada mata kuliah sistem politik Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 109–121.