

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

“Kebajikan yang tidak diorganisasi dengan baik akan kalah dengan kerusakan yang diorganisasi dengan baik”

(Ali bin Abi Thalib)

DR. YANTI
HERLANTI



- <https://forms.gle/fH4fKjQRf82WAnQ27>

+ o n Komponen

- **CPL (PROGRAM STUDI)**
- **CPMK**
- **Indikator**
- **Konten**
- **Proses Pembelajaran**
- **Proses assessment**
- **Proses Evaluasi**

ABRIDGED EDITION

A
TAXONOMY
FOR
LEARNING,
TEACHING,
AND
ASSESSING

A REVISION OF BLOOM'S
TAXONOMY OF EDUCATIONAL OBJECTIVES

EDITORS

LORIN W. ANDERSON AND DAVID R. KRATHWOHL

CONTRIBUTORS

PETER W. AIRASIAN, KATHLEEN A. CRUIKSHANK,
RICHARD E. MAYER, PAUL R. PINTRICH,
JAMES RATHS, MERLIN C. WITTRICK

Mampu menganalisis masalah dan isu sosial dengan menggunakan metode penelitian sosial dan menuliskannya dalam bentuk hasil analisis penelitian

Taksonomi Bloom Revised 2002

NO	DOMAIN PENGETAHUAN	PENJELASAN
1	FAKTUAL	Pengetahuan mendasar yang harus diketahui yang terdiri dari pengetahuan tentang istilah, unsur-unsur suatu elemen, dll
2	KONSEPTUAL	Pengetahuan hubungan antar elemen yang meliputi pengetahuan tentang klasifikasi, katagori, prinsip, generalisasi, teori, model, dan struktur.
3	PROSEDURAL	Pengetahuan bagaimana melakukan, mempraktekan, dan hal-hal yang terkait metode, teknik, dan prosedur.
4	METAKOGNITIF	Pengetahuan tentang kesadaran, cara, strategi, dan memonitor pikiran sendiri dalam melakukan pemecahan masalah.

Jenis dan Subjenis	Contoh
A. PENGETAHUAN FAKTUAL —Elemen-elemen dasar yang harus diketahui siswa untuk mempelajari satu disiplin ilmu atau untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam disiplin ilmu tersebut.	
1. Pengetahuan tentang terminologi 2. Pengetahuan tentang detail-detail elemen-elemen yang spesifik.	Kosakata teknis, simbol-simbol musik Sumber-sumber daya alam pokok, sumber-sumber informasi yang reliabel
B. PENGETAHUAN KONSEPTUAL —Hubungan-hubungan antarelemen dalam sebuah struktur besar yang memungkinkan elemen-elemennya berfungsi secara bersama-sama.	
1. Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori 2. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi 3. Pengetahuan tentang teori, model dan struktur	Periode waktu geologis, bentuk kepemilikan usaha bisnis Rumus Pythagoras, hukum penawaran dan permintaan Teori evolusi, struktur Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)
C. PENGETAHUAN PROSEDURAL —Bagaimana melakukan sesuatu, mempraktikkan metode-metode penelitian, dan kriteria-kriteria untuk menggunakan keterampilan, algoritme, teknik dan metode.	
1. Pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan algoritme 2. Pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu 3. Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan harus menggunakan prosedur yang tepat	Keterampilan-keterampilan dalam melukis dengan cat air, algoritme pembagian seluruh bilangan Teknik wawancara, metode ilmiah Kriteria yang digunakan untuk menentukan kapan harus menerapkan prosedur hukum Newton, kriteria yang digunakan untuk menilai fisibilitas suatu metode

Jenis dan Subjenis	Contoh
D. PENGETAHUAN METAKOGNITIF —Pengetahuan tentang kognisi secara umum dan kesadaran dan pengetahuan tentang kognisi diri sendiri.	
1. Pengetahuan strategis 2. Pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif 3. Pengetahuan-diri	Pengetahuan tentang skema sebagai alat untuk mengetahui struktur suatu pokok bahasan dalam buku teks, pengetahuan tentang penggunaan metode penemuan atau pemecahan masalah Pengetahuan tentang macam-macam tes yang dibuat guru, pengetahuan tentang tuntutan beragam tugas kognitif Pengetahuan bahwa diri (sendiri) kuat dalam 'mengkritisi esai, tetapi lemah dalam hal menulis esai; kesadaran tentang tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh diri (sendiri).

Sumber:

Anderson, L.W. & Krathwohl. [2010]. Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, assesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom [Terjemahan]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

h.41-42

Taksonomi Bloom Revised 2002

No	Domain Kognitif	Penjelasan
C1	Mengingat	Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang. Misalnya menyebutkan tanggal dan peristiwa penting.
C2	Memahami	Mengkonstruksi makna melalui berbagai kegiatan seperti menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
C3	Menerapkan	Menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
C4	Menganalisis	Memecahkan materi menjadi bagian-bagian dan menentukan hubungan antar bagian tersebut. Hal yang dilakukannya adalah membedakan, mengorganisasikan, dan menelaahnya.
C5	Mengevaluasi	Mengambil keputusan atas dasar pemeriksaan dan kritik.
C6	Mencipta	Merumuskan, merencanakan, memproduksi sesuatu yang bersifat orisinal.

Tabel 3.3. Enam Kategori pada Dimensi Proses Kognitif dan Proses-proses Kognitif Terkait

Kategori Proses	Proses Kognitif dan Contohnya
1. MENGINGAT—Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang.	
1.1. Mengenali	(Mengenali tanggal terjadinya peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
1.2. Mengingat kembali	(Mengingat kembali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
2. MEMAHAMI —Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru.	
2.1. Menafsirkan	(Memparafrasekan ucapan dan dokumen penting)
2.2. Mencontohkan	(Memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis)
2.3. Mengklasifikasikan	(Mengklasifikasikan kelainan-kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan)
2.4. Merangkum	(Menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi)
2.5. Menyimpulkan	(Dalam belajar bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh-contohnya)
2.6. Membandingkan	(Membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
2.7. Menjelaskan	(Menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia)
3. MENGAPLIKASIKAN —Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.	
3.1. Mengeksekusi	(Membagi satu bilangan dengan bilangan lain, kedua bilangan ini terdiri dari beberapa digit)
3.2. Mengimplementasikan	(Mengggunakan hukum Newton kedua pada konteks yang tepat.)

Kategori Proses	Proses Kognitif dan Contohnya
4. MENGANALISIS —Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan	
4.1. Membedakan	(Membedakan antara bilangan yang relevan dan bilangan yang tidak relevan dalam soal matematika cerita)
4.2. Mengorganisasi	(Menyusun bukti-bukti dalam cerita sejarah jadi bukti-bukti yang mendukung dan menentang suatu penjelasan historis)
4.3. Mengatribusikan	(Menunjukkan sudut pandang penulis suatu esai sesuai dengan pandangan politik si penulis)
5. MENGEVALUASI —Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar.	
5.1. Memeriksa	(Memeriksa apakah kesimpulan-kesimpulan seorang ilmuwan sesuai dengan data-data amatan atau tidak)
5.2. Mengkritik	(Menentukan satu metode terbaik dari dua metode untuk menyelesaikan suatu masalah)
6. MENCIPTA —Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.	
6.1. Merumuskan	(Merumuskan hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya suatu fenomena)
6.2. Merencanakan	(Merencanakan proposal penelitian tentang topik sejarah tertentu)
6.3. Memproduksi	(Membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Sumber:

Anderson, L.W. & Krathwohl. [2010]. Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, assesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom [Terjemahan]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Analisis KI IV

- Apakah itu psikomotorik?
- Bagaimana penerapan psikomotorik?
- Mari saksikan video penjelasan berikut!
<https://www.youtube.com/watch?v=baN-08VfQg>
- Setelah menyaksikan video tersebut, apakah KI IV termasuk psikomotor? Jelaskan!

- Domain psikomotor meliputi gerakan fisik, koordinasi, dan penggunaan keterampilan motorik. Pengembangan keterampilan ini memerlukan latihan dan diukur dengan kecepatan, posisi (ketepatan), prosedur, dan teknik dalam eksekusi.
- Pada tayangan youtube dicontohkan keterampilan mengemudi kendaraan dari mulai mengikuti posisi duduk sesuai instruktur, melihat kaca belakang, spion setiap kali memutar, memperlambat laju di lampu merah, mengatasi mobil saat akan parkir dan sedang parkir. Tayangan youtube berdasarkan tahapan domain psikomotor dari Dave (1970) yang terdiri dari imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

- Selain berdasarkan Dave (1970), tahapan dari domain psikomotor juga ada yang berdasarkan Simpson's (1972) dan Harrow (1972).

Simpson's (1972)	Harrow (1972)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presepsi (melakukan pergerakan) 2. Set (Kesiapan bertindak) 3. Guide response (melakukan imitasi dan percobaan 'trial & error')) 4. Mechanism (menjadi kebiasaan) 5. Complex overt response (pola pergerakan kompleks) 6. Adaptation (memodifikasi pola pergerakan) 7. Organization (menciptakan pergerakan baru) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflex movements (gerakan refleks) 2. Basic fundamental movement (gerakan yang menjadi dasar bagi gerakan lebih kompleks) 3. Preceptual (isyarat lingkungan yang memungkinkan seseorang menyesuaikan gerakan) 4. Physical activities (aktifitas fisik yang memerlukan kekuatan dan ketahanan) 5. Skilled movements (pencapaian tingkat efesiensi)

CPL, CPMK, Indikator



SCAN ME

<https://forms.gle/5TzRoUNkDKNYeqSk6>

Analisis CPL

CPL



Merah : Kata kerja, capaian kognitif

Biru : Kata benda, capaian pengetahuan

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Kognitif					
	Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Menerapkan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Mencipta (C6)
Faktual (K1)	?	?	?	X1	?	?
Konseptual (K2)	?	?	?	?	?	?
Prosedural (K3)	?	?	?	?	?	?
Metakognitif (K4)	?	?	?	?	?	?

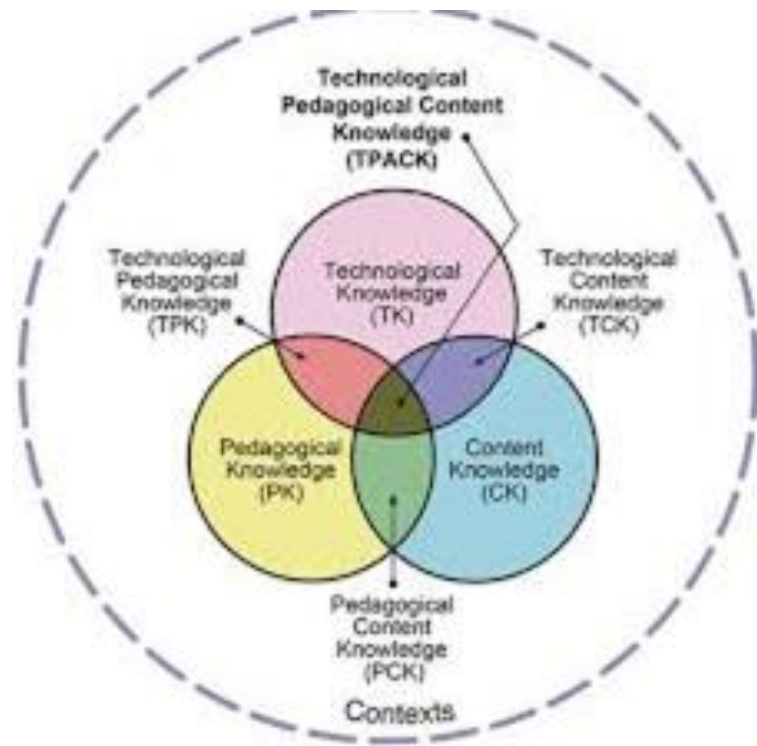
CPL....

CPMK....

- Xxx
- xxx

Indikator

- Xxx
- xxx

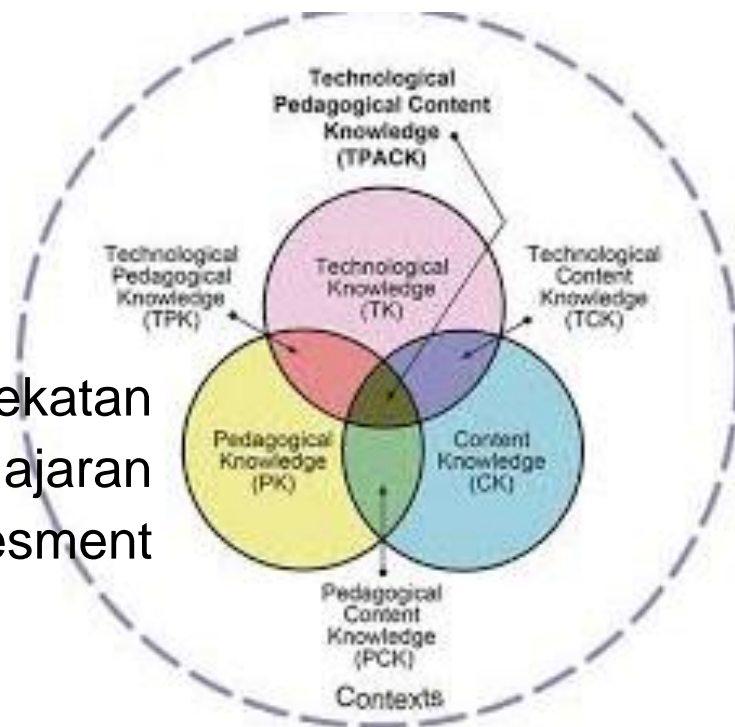


TPACK

Proses Pembelajaran

- Media pembelajaran
- Sistem pembelajaran

- Pendekatan
- Model pembelajaran
- Assesment



Research

ASSESSMENT

	Formatif	Sumatif
Indikator		



Contoh RPS



Terima Kasih

yantiherlanti@uinjkt.ac.id