

# ANALISIS KAPABILITAS BELAJAR

## A. PENDAHULUAN

Dalam teori pengukuran, ada dua jenis kapabilitas pada diri individu yang bisa diukur, yaitu kapabilitas fisik dan kapabilitas psikologi. Kapabilitas fisik meliputi atribut-atribut fisik seperti tinggi badan, berat badan, warna kulit, atau jenis kelamin. Pada statistika, skala pengukuran kapabilitas fisik bisa sampai pada skala rasio sehingga satuan ukur dapat menghasilkan nilai yang presisi. Kapabilitas fisik sangat mudah diukur bila dibandingkan dengan kapabilitas psikologi karena kapabilitas tersebut mudah diamati. Kapabilitas psikologi meliputi atribut-atribut psikologi yang di dalam teori pengukuran dibagi menjadi dua, yaitu kapabilitas kognitif dan non-kognitif. Kapabilitas psikologi lebih abstrak daripada kapabilitas fisik karena sulit untuk diamati. Pada statistika, skala pengukuran kapabilitas psikologi hanya bisa sampai pada skala interval saja dimana satuan ukur menghasilkan nilai yang bersifat perkiraan, dan itupun tidak memiliki nilai yang benar-benar 0. Congohnya adalah intelegensi, bakat, minat, atau kepribadian.

Kapabilitas kognitif adalah kemampuan atau fungsi pikir yang dimiliki oleh individu. Kapabilitas kognitif dibagi menjadi dua, yaitu kapabilitas aktual dan kapabilitas potensial. Kapabilitas aktual adalah kemampuan pada individu sebagai hasil dari proses pengajaran, pembimbingan, atau pelatihan. Kapabilitas aktual ada yang menyebutnya dengan istilah prestasi belajar. Contohnya, Anda mendapatkan nilai akhir 80 dalam UAS mata kuliah pemrograman dasar, maka nilai 80 tersebut adalah representasi prestasi belajar Anda setelah selama satu semester mengikuti perkuliahan mata kuliah tersebut yang diekspresikan dalam kegiatan UAS. Kapabilitas potensial adalah kemampuan bawaan individu untuk berkembang dan mencapai kinerja yang optimal. Karena kapabilitas potensial merupakan bawaan, maka dia hanya akan muncul bila ada stimulus yang tepat sehingga dapat seseorang bisa menampilkan kinerja (kapabilitas aktual) pada batas paling optimal. Jenis kapabilitas ini adalah kapabilitas umum (intelegensi) dan khusus (bakat).

Kapabilitas intelegensi adalah kemampuan berpikir individu untuk memecahkan masalah secara umum. Kapabilitas bakat adalah kecocokan antara kemampuan bawaan Anda dengan stimulus yang diberikan. Misalnya, apabila Anda memiliki bakat pemrograman komputer dan intelegensi yang tinggi, lalu Anda diberi stimulus berupa pelatihan pemrograman komputer dengan strategi yang tepat, maka Anda berpotensi mendapatkan prestasi belajar yang tinggi. Hal ini terjadi karena bakat dan intelegensi Anda mendapatkan stimulus yang sesuai, yaitu pelatihan pemrograman komputer dengan strategi mengajar yang sesuai. Jadi, prestasi belajar sangat bergantung pada keadaan kapabilitas potensial dan kecocokan stimulus. Tidak heran, bila Anda pernah di-tes bakat Anda sebelum memasuki jurusan tertentu agar guru mengetahui peluang Anda untuk menunjukkan kinerja berupa prestasi belajar yang paling optimal (tentunya dengan dukungan stimulus yang cocok dalam proses pengajaran). Kapabilitas potensial keadaannya cenderung stabil (tidak berubah secara signifikan bila diberi stimulus) bila dibandingkan dengan kapabilitas aktual. Maka dari itu ada yang menyebut bahwa kapabilitas potensial adalah “bawaan lahir” dari tiap-tiap individu yang bersifat unik. Selanjutnya, kapabilitas non-kognitif dibagi menjadi dua, yaitu kapabilitas aktual dan kapabilitas potensial. Contoh dari kapabilitas aktual non-kognitif adalah minat, sikap, atau preferensi. Sedangkan contoh untuk kapabilitas potensial non-kognitif adalah kepribadian. Sifat dari kapabilitas aktual dan potensial di non-kognitif sama dengan kapabilitas aktual dan potensial di kapabilitas kognitif. Kapabilitas potensial cenderung sulit

diubah meskipun telah diberi pengaruh dan yang aktual lebih mudah karena merupakan realisasi sebagai akibat dari stimulus yang diberikan ke individu.

Pada modul ini akan membahas tentang kapabilitas belajar yang pada dasarnya istilah tersebut mewakili 3 jenis kapabilitas psikologi yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada praktik implementasi Kurikulum 2013 (K13) menggunakan istilah Hasil Belajar. Jadi, istilah kapabilitas belajar dan hasil belajar memiliki maksud yang sama pada modul ini. Kognitif dan psikomotor adalah representasi dari kapabilitas kognitif aktual, sedangkan afektif lebih merepresentasikan kapabilitas non-kognitif aktual. Ingat, aktual disini berarti keadannya bisa diubah secara signifikan melalui pemberian stimulus (pengajaran, pelatihan, atau pembimbingan). Anda bisa menumbuhkan kemampuan seseorang untuk mahir menggunakan bahasa pemrograman komputer melalui pelatihan (aktual kognitif), tetapi Anda tidak bisa melatih seseorang menjadi berbakat menggunakannya (potensi kognitif). Anda bisa menumbuhkan sikap atau merubah preferensi seseorang melalui pembimbingan (aktual non-kognitif), tetapi Anda tidak bisa mengubah kepribadian seseorang (potensi non-kognitif). Mungkin Anda bertanya-tanya, mengapa psikomotor merepresentasikan kapabilitas kognitif? Sebenarnya psikomotor terdiri dari dua istilah, yaitu *psychology* dan *motoric*. Kedua istilah tersebut digabungkan menjadi satu menjadi *psychomotoric* untuk menunjukkan bahwa yang dimaksud disini adalah kemunculan kinerja motorik (fisik) yang dihasilkan dari proses belajar dan merupakan ekspresi sadar dari atribut *psychology*, yaitu kognitif.

## B. PEMBAHASAN

### Istilah Kompetensi pada Kurikulum 2013 (K13)

Pada K13, ada istilah Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) yang sebenarnya ketiga istilah tersebut merepresentasikan rumusan kalimat terkait kapabilitas yang harus dikuasai oleh siswa. Secara hirarkis, SKL rumusan kalimatnya bersifat umum, kemudian diperjelas pada KI, dan pada akhirnya diperjelas pada KD. Anda sebagai guru bidang studi teknologi cukup fokus pada KD saja. SKL adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan bidang dan lingkup kerja (RPL, TKJ, Multimedia, atau SIJA) yang diharapkan dapat dicapai setelah peserta didik menyelesaikan masa belajar. SKL merupakan acuan utama dalam pengembangan KI yang selanjutnya KI dijabarkan ke dalam KD. KI adalah tingkat kemampuan untuk mencapai SKL yang harus dimiliki peserta didik pada setiap tingkat program pendidikan (SMK 3 atau 4 Tahun). KI mencakup afektif (sikap spiritual, sikap sosial), kognitif, dan psikomotor. KI berfungsi sebagai pengintegrasi muatan pembelajaran, mata pelajaran dalam satuan program pendidikan untuk mencapai SKL. KD merupakan kemampuan yang menjadi syarat untuk menguasai KI yang harus dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. KD merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran serta perkembangan belajar yang didasarkan kepada KI dan dikembangkan berdasarkan taksonomi hasil belajar. KD memuat tingkatan kompetensi berdasarkan KI dan materi. Ingat, Anda sebagai guru bidang studi teknologi cukup fokus pada KD saja untuk mempermudah pemahaman konsep pada modul ini dan dikarenakan KD adalah modal utama untuk menentukan materi, strategi, dan teknik evaluasi pengajaran yang nantinya Anda tulis di RPP. Berikut contoh rumusan KD pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Jurusan RPL.

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah ( <i>Command</i> )
3.2 Menerapkan metode peta-minda	4.2 Membuat peta-minda
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif	4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

Pada contoh tersebut, ada KD yang nomornya diawali angka 3 (kolom kiri) yang kemudian disebut KD3 dan angka 4 (kolom kanan) yang kemudian disebut KD-4. KD-3 merepresentasikan aspek kognitif yang merupakan penjelasan lebih lanjut dari KI-3 (kompetensi inti nomor 3), dan KD-4 merepresentasikan aspek psikomotor yang merupakan penjelasan lebih lanjut dari KI-4 (kompetensi inti nomor 4). Mohon hal ini betul-betul diingat. KD3 dan KD 4 selalu berpasangan. Misalnya, KD 3.1 harus melekat dengan KD 4.1, KD 3.2 harus melekat dengan KD 4.2, begitu seterusnya. Jadi, ketika nanti menganalisis KD, maka harus berpasangan, tidak bisa hanya KD 3.1 saja, atau hanya KD 4.1.

Lalu dimana rumusan untuk afektifnya? Rumusan untuk ranah afektif terbagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual (KI-1) dan sikap spiritual (KI-2). Disajikan pada gambar berikut:

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN	
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak (C1)
<p>Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.</p> <p>Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, "Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya". Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, "Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (<i>indirect teaching</i>) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.</p> <p>Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.</p>	

Pada gambar tersebut, nampak hanya rumusan KI-1 (sikap spiritual) dan KI-2 (sikap sosial) yang dituliskan tanpa ada penjabaran ke KD-1 ataupun KD-2. Hal ini dikarenakan analisis mendalam terkait KI-1 dan KI-2 bukan untuk dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, melainkan dilakukan oleh guru BK, guru Pendidikan Agama dan Budi pekerti serta guru PPKn, diperkuat oleh penilaian diri dan penilaian

antarteman peserta didik dan penilaian wali kelas. Dengan demikian, guru bidang studi teknologi informasi bisa melakukan analisis sederhana dengan memilih nilai-nilai sikap yang tertulis dan paling memungkinkan untuk dijadikan bahan penilaian di kelas. Misal: tanggung jawab, toleran, responsive, mengamalkan ajaran agama, atau yang lain. Lalu guru bisa langsung fokus untuk melakukan analisis mendalam terkait KI/KD-3 dan KI/KD-4.

### Kapabilitas Belajar pada Kurikulum 2013 (K13)

Pada K13, pembagian taksonomi hasil belajar dilakukan untuk mengukur perubahan perilaku peserta didik selama proses belajar hingga pencapaian hasil belajar yang dirumuskan dalam aspek perilaku (*behaviour*) tujuan pembelajaran. Umumnya klasifikasi perilaku hasil belajar yang digunakan adalah Taksonomi Bloom yang pada K13 digunakan yang telah disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl (Taksonomi Bloom Revisi) dengan pengelompokan menjadi: (1) afektif (sikap) merupakan perilaku, emosi, dan perasaan dalam bersikap dan merasa, (2) kognitif (pengetahuan) merupakan kapabilitas intelektual dalam bentuk pengetahuan atau berpikir, (3) psikomotor (keterampilan) merupakan keterampilan manual atau motorik dalam bentuk melakukan.

### Kognitif

Ranah kognitif pada K13 menggunakan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, dimana perkembangan kemampuan mental intelektual peserta didik dimulai dari: 1) mengingat/*remember* (C1), yakni peserta didik mengingat kembali pengetahuan dari memorinya; 2) memahami/*understand* (C2), yakni merupakan kemampuan mengonstruksi makna dari pesan pembelajaran baik secara lisan, tulisan, maupun grafik; 3) menerapkan/*apply* (C3), yakni merupakan penggunaan prosedur dalam situasi yang diberikan atau situasi baru; 4) menganalisis/*analyse* (C4), yakni merupakan penguraian materi ke dalam bagian-bagian dan bagaimana bagian-bagian tersebut saling berhubungan satu sama lainnya dalam keseluruhan struktur; 5) mengevaluasi/*evaluate* (C5), yakni merupakan kemampuan membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar; dan (6) mengreasi/*create* (C6), yakni merupakan kemampuan menempatkan elemen-elemen secara bersamaan ke dalam bentuk modifikasi atau mengorganisasikan elemen-elemen ke dalam pola baru (struktur baru).

Perumusan kompetensi dasar (KD) pada ranah kognitif pada K13 memiliki dua dimensi dengan batasan-batasan yang telah ditentukan pada setiap tingkatnya. Pertama, adalah dimensi perkembangan kognitif (*cognitive process dimention*) peserta didik, yang dimulai dari memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), hingga kemampuan evaluasi (C5). Pada K13 tidak memperbolehkan menggunakan C1 (mengingat) sebagai standar capaian kompetensi. Kedua adalah dimensi pengetahuan (*knowledge dimention*), yaitu berupa pengetahuan faktual, konseptual, dan operasional dasar/lanjut (prosedural), dan metakognitif.

Ada 4 (empat) dimensi pengetahuan (*knowledge dimention*), yaitu: (1) pengetahuan faktual yakni pengetahuan terminologi atau pengetahuan detail yang spesifik dan elemen. Contoh fakta bisa berupa kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau diraba; (2) pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan yang lebih kompleks berbentuk klasifikasi, kategori, prinsip dan generalisasi; (3) pengetahuan

prosedural merupakan pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu termasuk pengetahuan keterampilan, algoritma (urutan langkah-langkah logis pada penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis), teknik, dan metoda; dan (4) pengetahuan metakognitif yaitu pengetahuan tentang kognisi (mengetahui dan memahami) yang merupakan tindakan atas dasar suatu pemahaman meliputi kesadaran dan pengendalian berpikir, serta penetapan keputusan tentang sesuatu.

Pengembangan berfikir peserta didik yang dikenal dengan dimensi proses kognitif pada rumusan Kompetensi Dasar pengetahuan (KD-3) memiliki hubungan dengan bentuk pengetahuan (knowledge dimension). Sebagai contoh mengingat (C1) bentuk pengetahuannya adalah fakta, memahami (C2) berkaitan dengan konsep; menerapkan (C3) berkaitan dengan bentuk pengetahuan prosedural. Adapun perkembangan berfikir menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6) memiliki hubungan dengan bentuk pengetahuan metakognitif.

No.	Perkembangan Berfikir Taksonomi Bloom Revised Anderson (Cognitive Process Dimension)	Bentuk Pengetahuan (Knowledge Dimension)	Keterangan
1.	Mengingat (C1)	Pengetahuan Faktual	Lower Order Thinking Skills (LOTS)
2.	Memahami/Menginterpretasi Prinsip (C2)	Pengetahuan Konseptual	
3.	Menerapkan (C3)	Pengetahuan Prosedural	
4.	Menganalisis (C4)	Pengetahuan Metakognitif	Higher Order Thinking Skills (HOTS)
5.	Mengevaluasi (C5)		
6.	Mengkreasi (C6)		

### Psikomotor

Ranah psikomotor pada K13 mengandung keterampilan abstrak dan keterampilan kongkret. Keterampilan abstrak lebih bersifat mental skill, yang cenderung merujuk pada keterampilan menyaji, mengolah, menalar, dan mencipta dengan dominan pada kemampuan mental keterampilan berpikir. Sedangkan keterampilan kongkret lebih bersifat fisik motorik yang cenderung merujuk pada kemampuan menggunakan alat, dimulai dari persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerakan mahir, menjadi gerakan alami, menjadi tindakan orisinal. Ranah keterampilan pada K13 yang mengarah pada pembentukan keterampilan abstrak menggunakan gradasi dari Dyers yang ditata sebagai berikut: (1) mengamati (observing); (2) menanya (questioning); (3) mencoba (experimenting); (4) menalar (associating); (5) menyaji (communicating); dan (6) mencipta (creating). Berikut adalah taksonomi Dyers:

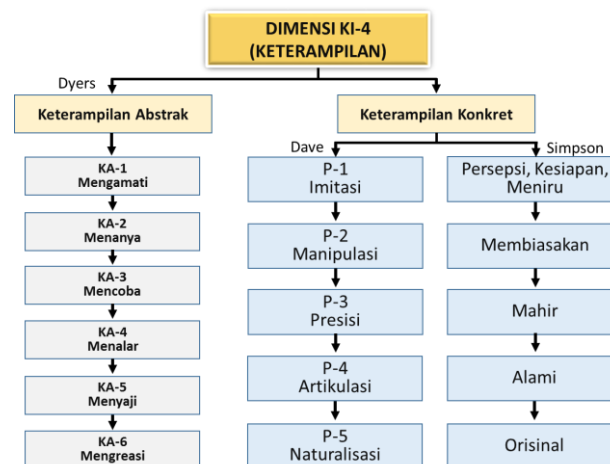
Tingkatan Taksonomi	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/ membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati.

Tingkatan Taksonomi	Deskripsi
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual, operasional, dan hipotetik).
Mengumpulkan informasi/ mencobamengolah	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/ mengasosiasi/ mengolah informasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, mensintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antar berbagai jenis fakta-fakta/konsep/teori/pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.
Mengomunikasika/ menyaji	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain.
Mencipta (creating)	Menghasilkan ide-ide, rancangan dan atau keputusan-keputusan baru.

Pembentukan keterampilan kongkret menggunakan gradasi olahan Simpson dengan tingkatan: persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerakan, mahir, menjadi gerakan alami, dan menjadi gerakan orisinal. Dan sebagai pembandingan, ada juga Taksonomi Dave. Berikut adalah taksonomi Simpson dan taksonomi Dave:

No.	Simpson		Dave	
	Tingkatan Taksonomi	Uraian	Tingkatan Taksonomi	Uraian
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi</li> <li>Kesiapan</li> <li>Meniru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan perhatian untuk melakukan suatu gerakan.</li> <li>Menunjukkan kesiapan mental dan fisik untuk melakukan suatu gerakan.</li> <li>Meniru gerakan secara terbimbing.</li> </ul>	Imitasi	Meniru kegiatan yang telah didemonstrasikan atau dijelaskan, meliputi tahap coba-coba hingga mencapai respon yang tepat.
2.	Membiasakan gerakan (mechanism)	Melakukan gerakan mekanistik.	Manipulasi	Melakukan suatu pekerjaan dengan sedikit percaya dan

No.	Simpson		Dave	
	Tingkatan Taksonomi	Uraian	Tingkatan Taksonomi	Uraian
				kemampuan melalui perintah dan berlatih.
	Mahir (complex or overt response)	Melakukan gerakan kompleks dan termodifikasi.	Presisi	Melakukan suatu tugas atau aktivitas dengan keahlian dan kualitas yang tinggi dengan unjuk kerja yang cepat, halus, dan akurat serta efisien tanpa bantuan atau instruksi.
	Menjadi gerakan alami (adaptation)	Menjadi gerakan alami yang diciptakan sendiri atas dasar gerakan yang sudah dikuasai sebelumnya.	Artikulasi	Keterampilan berkembang dengan baik sehingga seseorang dapat mengubah pola gerakan sesuai dengan persyaratan khusus untuk dapat digunakan mengatasi situasi problem yang tidak sesuai SOP.
	Menjadi tindakan orisinal (origination)	Menjadi gerakan baru yang orisinal dan sukar ditiru oleh orang lain dan menjadi ciri khasnya.	Naturalisasi	Melakukan unjuk kerja level tinggi secara alamiah, tanpa perlu berpikir lama dengan mengkreasi langkah kerja baru.



## Afektif

Ranah afektif pada K13 sebenarnya dikonsepsikan sebagai kombinasi reaksi kognitif dan konatif (perilaku). Ranah sikap dalam K13 menggunakan olahan taksonomi Krathwohl, dimana pembentukan sikap peserta didik ditata secara hirarkhis mulai dari menerima, merespon/menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Berikut penjelasan dari taksonomi Krathwohl:

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima (accepting) nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut.
Menanggapi (responding) nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut.
Menghargai (valuing) nilai	Menganggap nilai tersebut baik, menyukai nilai tersebut, dan komitmen terhadap nilai tersebut.
Menghayati (organizing/ internalizing) nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya.
Mengamalkan (characterizing/ actualizing) nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter).

## Hubungan KI/KD dengan Strategi, Materi, dan Penilaian (Evaluasi) Pengajaran

Berdasarkan KD dari KI-3 dan KI-4 pendidik dapat mengembangkan proses pembelajaran dan cara penilaian yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran langsung, sekaligus memberikan dampak pengiring (nurturant effect) terhadap pencapaian tujuan pembelajaran tidak langsung (indirect teaching) yaitu pengembangan sikap spiritual dan sikap sosial yang di dalamnya terintegrasi nilai-nilai karakter. Pengembangan proses pembelajaran dan cara penilaian dapat dilakukan melalui analisis sebagai berikut:

- Melakukan linearisasi antara KI dan KD dari Pengetahuan (KD dari KI-3), dengan cara:
  - Melihat level kognitif pada KD dan KI, dan linier kesamaan jumlah KD Pengetahuan (KD dari KI-3) dengan jumlah KD Keterampilan (KD dari KI-4).
  - Melihat keselarasan hubungan antara level kognitif dan dimensi pengetahuan yaitu C1= faktual, C2 = konseptual, C3 = prosedural, C4, C5, dan C6 = metakognitif
- Melakukan linierisasi KD dari KI-3 (Pengetahuan) untuk mendukung KD dari KI-4 (Keterampilan).
  - LOTS (C2, C3) selaras dengan P1, P2 atau Menanya, Mengolah.
  - HOTS (C4, C5) selaras dengan P3, P4, P5 atau Menalar/ Mengasosiasi dan Mengomunikasikan.
  - Pada kelas tertinggi program pendidikan 4 tahun (jurusan SIJA), diutamakan dimensi metakognitif dan proses berpikir tingkat Evaluasi dan Kreasi (C5 dan C6) diselaraskan dengan tingkat keterampilan Naturalisasi (P5)
- Mengidentifikasi keterampilan yang perlu dikembangkan sesuai rumusan KD dari KI-4; apakah termasuk keterampilan abstrak atau konkret.
- Mengidentifikasi sikap-sikap yang dapat dikembangkan dalam kegiatan yang dilakukan mengacu pada rumusan KI dari sikap spiritual dan sikap sosial yang di dalamnya terintegrasi nilai-nilai karakter, baik dalam kegiatan: intrakurikuler; kokurikuler; dan ekstrakurikuler. Ranah afektif (sikap) bisa dibimbingkan melalui



pembelajaran tidak langsung (indirect teaching) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Berikut adalah rangkuman linieritas taksonomi-taksonmi untuk kognitif, afektif, dan psikomotor:

	Sikap [Affective, A]	Pengetahuan [Cognitive, C]	Keterampilan [Psychomotoric, P]			
			Abstrak	Kongkret		
	<i>(Anderson &amp; Krathwohl)</i>	<i>(Bloom)*</i>	<i>(Dyers)</i>	<i>(Dave)</i>	<i>(Simpson)</i>	
1	Menerima	Mengingat	Mengamati	Imitasi	Persepsi, Kesiapan, Meniru	1
2	Merespon	Memahami	Menanya			
3	Menghargai	Menerapkan	Mencoba	Manipulasi	Membiasakan	2
4	Menghayati	Menganalisis	Menalar	Presisi	Mahir	3
5	Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji	Artikulasi	Alami	4
6	-	Mencipta	Mencipta	Naturalisasi	Orisinal	5

**Keterangan:**

- Pengkodean sesuai dengan nomor urut. Contoh:
  - Ranah sikap (affective): menerima (A1), merespon (A2), dst.
  - Ranah pengetahuan (cognitive): mengingat (C1), memahami (C2), dst.
  - Ranah keterampilan (psychomotoric): imitasi (P1), manipulasi (P2), dst. atau membiasakan (P2), mahir (P3), dst.
- Taksonomi Bloom pada Ranah Pengetahuan adalah hasil perbaikan dari Anderson & Krathwohl.

Ketika KD-3 menuntut pencapaian pada tingkat C6 (menciptakan) maka, KD-4 harus dicapai pada tingkat P5. Ketika pengajaran menuntut hingga C6 dan P5, maka strategi pengajaran yang dilakukn guru harus *fair* mengajar dan melatih siswa sampai pada level tersebut. Demikian pula, teknik penilaiannya juga harus sesuai dengan capaian C6 dan P6. Kurang tepat bila capaiannya menuntut C6 dan P5, tetapi **strategi mengajarnya** hanya cenderung cerama satu arah (C1), **materinya** hafalan (pengetahuan factual) dan **penilaiannya** hanya tes pilihan ganda (tes pilihan ganda tidak bisa mengukur capaian C6 ataupun P5).

Langkah analisis berikutnya adalah merumuskan Kompetensi Dasar (KD) menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran. Untuk tahap ini, bisa Anda pelajari Modul: Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

**C. SOAL**

Kerjakan soal di bawah ini di Ms. Word. Format file: DOCX. Format nama file adalah Nama Lengkap-NIM-Kelas-Analisis Kapabilitas Belajar.docx. Contoh: Budi Santoso-17222222-KPTI-A-Analisis Kapabilitas Belaajr.docx.

Pilih salah satu mata pelajaran rumpun Dasar Program Keahlian di SMK Jurusan RPL, TKJ, atau Multimedia pada K13, yaitu: Sistem Komputer, Komputer dan Jaringan Dasar, Pemrograman Dasar, atau Dasar Desain Grafis. Kemudian pada mata pelajaran tersebut pilihlah 3 pasang KD (KD-3 dan KD-4). Nomor-nomor KD harus sesuai sama persis dengan yang tertuang di dokumen kurikulum (terlampir). Tidak diperkenankan menggunakan KD yang sudah dijadikan contoh pada modul dan soal. Kemudian, susunlah analisis KD, IPK, Tujuan Pembelajaran, dan Bentuk Materi. Kurang lebih tampilan hasil akhir nampak seperti ini:

Mata Pelajaran: Sistem Komputer			
Kompetensi Dasar	IPK	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran
3.1 Memahami sistem bilangan (desimal, biner, dan heksadesimal)	1. Mengingat definisi sistem bilangan	1. Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengingat definisi sistem bilangan secara mandiri.	1. Terminologi pada sistem bilangan 2. Kategori sistem bilangan (desimal, biner, dan heksadesimal) 3. Kategori sistem penyandi bilangan
	2. Memahami format bilangan	2. Melalui kegiatan ceramah interaktif, siswa mampu memahami format bilangan secara mandiri.	
	3. Memahami sistem penyandi bilangan	3. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa mampu memahami sistem penyandi bilangan dengan penuh rasa ingin tahu.	
Dst...			

**TUGAS INI DINILAI**