

# Aplikasi Taksonomi Blooms dalam Merekabentuk Program Pembangunan Pelajar

Mohamad Hashim Bin Othman Ph.D  
Sharifah Amnah binti Syed Ahmad  
Universiti Sains Malaysia,  
Pulau Pinang  
shim@usm.my

**Abstrak:** Program Pembangunan Pelajar adalah bertujuan untuk membantu dan membimbing para pelajar dalam membentuk sahsiah dan kepemimpinan. Di samping itu apa yang lebih penting ialah bagaimana para pelajar dapat mengaplikasikan tahap keintelektualan mereka secara kreatif dan kritis. Terdapat pelbagai jenis program pembangunan pelajar yang boleh dilaksanakan antaranya ialah, pengendalian bengkel, kursus, latihan, seminar dan sebagainya. Kertas kerja ini akan memberikan fokus dalam pengendalian bengkel pemnbangunan pelajar berdasarkan pengalaman penulis. Kertas kerja ini akan membincangkan bagaimana diterapkan domain kognitif dalam pengendalian program pembangunan pelajar. Blooms telah mengkategorikan tiga domain dalam pembelajaran itu; domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor. Perbincangan dalam kertas kerja ini akan hanya tertumpu pada domain kognitif. Domain kognitif dapat dibahagikan kepada enam aras iaitu; aras pengetahuan, aras kefahaman, aras aplikasi, aras analisis, aras sintesis dan aras penilaian. Adalah didapati penerapan domain kognitif dalam aktiviti dalam bengkel berupaya meningkatkan daya berfikir di kalangan para peserta bengkel.

**Katakunci:** Pelajar, kognitif.

## Pengenalan

Program pembangunan pelajar bertujuan untuk memberikan peluang kepada para pelajar untuk mempamerkan gaya kepemimpinan dan seterusnya untuk memupuk dan membimbing para pelajar untuk menguasai aspek 'soft skills' dan 'competative skills'. Pelbagai program boleh dilaksanakan dalam usaha meningkatkan kompetensi para pelajar dalam kedua-dua aspek ini antaranya melalui pelaksanaan bengkel, kursus, latihan dan seminar. Program-program seperti ini boleh dilaksanakan secara berkala, berterusan dan secara 'customise'. Bagi melaksanakan program bukan lagi perkara yang sukar, namun demikian apa yang harus diberikan penekanan ialah apakah yang akan dapat dimanfaatkan oleh para pelajar yang mengikuti program yang dijalankan. Justeru perancangan yang teliti amatlah penting. Antara kriteria yang harus diambil kira

semasa merancang program pembangunan pelajar ialah; apakah bentuk tahap keintelektualan yang akan dihasilkan oleh peserta, apakah bentuk aktiviti yang dapat mencetuskan keintelektualan di kalangan peserta dan apakah pendekatan yang akan diaplikasikan dalam bengkel yang akan dijalankan. Di samping itu perkara yang amat penting dalam merangka sesuatu program ialah objektif yang ingin dicapai secara keseluruhan dan objektif yang ingin dicapai dalam setiap aktiviti yang dijalankan. Dalam kertas kerja ini saya akan membincangkan bagaimana hendak menulis objektif berdasarkan Taksonomi Bloom. Sepertimana yang diketahui Taksonomi Blooms lazimnya dikaitkan dengan aspek pengajaran dan pembelajaran. Namun demikian, setelah diteliti, didapati Taksonomi Blooms boleh diaplikasikan dalam membina objektif dalam pengendalian bengkel pembangunan pelajar.

### **Taksonomi Blooms**

Benjamin Bloom (1956) telah mengklasifikasikan aras tingkahlaku keintelektualan dalam pembelajaran kepada tiga domain iaitu, domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor. Perbincangan dalam kertas kerja ini hanya akan memberi tumpuan dalam domain kognitif. Dalam domain kognitif, Blooms telah mengidentifikasikan enam aras kognitif iaitu; aras pengetahuan, aras, kefahaman, aras aplikasi, aras analisis, aras sintesis dan aras penilaian. Adalah

didapati keenam-enam arah domain kognitif didapati relevan dalam membentuk objektif dalam melaksanakan program pembangunan pelajar.

**Aras Pengetahuan:** memerlukan seseorang itu mengingat dan mengeluarkan maklumat berbentuk fakta yang telah diperolehi hasil daripada pembelajaran yang telah berlaku. Dalam aras ini seseorang itu berupaya untuk mengidentifikasikan, menyenaraikan, menerangkan, memberitahu dan sebagainya.

**Aras Kefahaman:** memerlukan seseorang memahami maklumat yang diperolehi. Dalam aras ini seseorang itu berupaya untuk menerangkan, menganggarkan, meramal, membezakan dan sebagainya.

**Aras Aplikasi:** memerlukan seseorang itu mengaplikasikan pembelajaran yang telah diperolehi. Dalam arah ini seseorang itu berupaya untuk membuat aplikasi pengetahuan, membuat ilustrasi, menunjukkan, menyelesaikan, mengklasifikasikan, membuat ujikaji dan sebagainya.

**Analisis:** memerlukan seseorang itu menrunгкаikan bahagian atau meneliti (bagi memahami sesuatu struktur) hasil daripada pembelajaran yang telah diperolehi. Dalam aras ini seseorang itu, berupaya membuat analisis, membuat banding beza, membuat perbandingan, mengklasifikasikan, menyusun dan sebagainya.

**Sintesis:** memerlukan seseorang itu mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran untuk mencantumkan elemen-elemen yang telah dipelajari. Dalam

aras ini seseorang itu berupaya mencantumkan, menyusun semula, menganti, mencipta, merekabentuk, dan sebagainya.

**Penilaian:** memerlukan seseorang itu membuat penghakiman ataupun penilaian berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Dalam arah ini seseorang itu berupaya membuat kesimpulan, menerangkan, mengukur, membanding, rumusan, keputusan dan sebagainya.

### **Bagaimana Aras Taksonomi Blooms Ini Di Terapkan?**

Penerapan aras Taksonomi Blooms yang akan dibincangkan selanjutnya adalah lebih tertumpu kepada pelaksanaan bengkel pembangunan pelajar. Dalam pengalaman saya, bengkel yang dilaksanakan lazimnya melibatkan masa interaksi dengan peserta untuk selama 16 jam. Bengkel sering kali dilaksanakan diluar kawasan kampus dalam tempoh 3 hari 2 malam. Dalam perancangan bengkel ini saya akan memastikan terdapat peningkatan aras pengetahuan para peserta dari aras pengetahuan hinggalah ke arah penilaian. Bengkel yang dijalankan lebih tertumpu kepada aktiviti. Lazimkan pembahagian bagi setiap sesi dalam bengkel yang dijalankan adalah seperti berikut:

**Langkah Pertama: 60 minit pertama** – peserta dalam kumpulan akan diberikan tugas untuk disiapkan. Dalam aktiviti ini peserta akan diberikan peluang untuk melakukan sesi sumbang saran dalam kumpulan. Dalam aktiviti sumbang saran ini antara aras kognitif yang terlibat ialah arah pengetahuan dan kefahaman. Aras pengetahuan memerlukan peserta menghasilkan idea-idea secara bebas

tanpa ada sebarang sekatan serta bagi membolehkan peserta menghubungkan tugas yang diberikan dengan pengalaman yang telah mereka lalui. Sementara aras kefahaman ini, memerlukan peserta memahami tugas yang diberikan dan seterusnya bagi membolehkan peserta menyelesaikan tugas yang diberikan. Lanjutan dari itu, aras aplikasi dapat diterapkan iaitu bagaimana peserta berupaya mengaplikasikan hasil daripada sumbang saran yang telah dijalankan. dan berupaya dalam membuat analisis. Aras aplikasi dan analisis akan datang serentak bagi membolehkan peserta membuat pertimbangan dalam proses menyelesaikan tugas yang diberikan. Lanjutan dari itu, aras sintesis akan menjelma bagi membolehkan peserta menyusun, mereka bentuk dan mencantumkan segala idea-idea yang telah dihasilkan. Bagi memastikan dihasilkan itu mencapai objektif tugas, maka sekali lagi peserta diperlukan untuk membuat penilaian. Dalam aras membuat penilaian, setiap peserta dalam kumpulan berusaha untuk mengenalpasti kekuatan dan kelemahan hasil tugas mereka. Penilaian dibuat berdasarkan criteria yang telah ditetapkan oleh setiap kumpulan.

**Langkah Kedua: 45 minit kedua** – peserta dalam kumpulan akan membentangkan hasil daripada tugas yang diberikan. Dalam aktiviti pembentangan ini saya akan memastikan keenam aras ini masih diterapkan. Dalam pembentangan hasil tugas ini memerlukan peserta dalam kumpulan berupaya mengabung keenam-enam aras domain kognitif ini. Dalam aktiviti pembentangan ini peserta akan memastikan tugas mereka itu dapat diterima

dan menepati kehendak piawai yang telah ditetapkan. Peserta dikehendaki mempertahankan setiap persoalan yang akan ditimbulkan.

Di sini akan jelas kelihatan aras pengetahuan akan berfungsi sekiranya terdapat persoalan-persoalan seperti, “Boleh anda memberitahu kenapa ...”; “Berapakah komponen yang terlibat...”; “Apa akan terjadi sekiranya...”; ‘ Apa yang anda maksudkan...” dan sebagainya. Persoalan-persoalan ini memerlukan peserta menggunakan aras pengetahuan.

Persoalan-persoalan di peringkat aras kefahaman pula memerlukan peserta menjawab persoalan-persoalan yang diajukan seperti; “ Bolehkah anda tunjukkan contoh...”; “Bolehkah anda membezakan antara...”; ‘Bolehkah anda menyatakan definisi bagi ...”; “Bolehkah anda nyatakan idea utama...” dan sebagainya.

Persoalan bagi aras aplikasi pula dapat dilihat pada bentuk persoalan yang diajukan antaranya ialah; “ Bolehkan anda tunjukan bagaimana alat ini dapat bergerak?”; “Bolehkan anda jelaskan apakah proses yang digunakan bagi menyelesaikan masalah ini?”; Bolehkan anda tunjukkan ilustrasi sepertimana yang anda katakana tadi?” dan sebagainya.

Persoalan bagi aras analisis pula adalah seperti berikut: “ Bagaimanakah perkara ini dikata sama dengan....”; Apakah motif yang terdapat di belakang...”; Bolehkah anda tunjukkan apakah perubahan yang akan berlaku...” dan sebagainya.

Persoalan bagi aras sintesis pula adalah seperti berikut; “ Apa yang akan berlaku sekiranya...”; “Apakah yang dapat anda cadangkan sekiranya...”; “Sekiranya anda dapat akses semua aspek, bagaimana akan anda mengendalikan...” dan sebagainya.

Persoalan akhir ialah aras penilaian. Persoalan bagi aras penilaian ini adalah seperti berikut: “ Adakah terdapat cara lain yang lebih baik...”; “ Bagaimana anda rasa sekiranya...”; “Adakah anda mempercayai...” Dan sebagainya.

Adalah didapati kesemua persoalan ini akan mencabar kognitif para peserta untuk menjawab ini. Oleh itu, saya akan memastikan setiap persoalan yang akan diajukan akan memenuhi keenam-enam aras dalam domain kognitif.

**Langkah Ketiga: 15 minit terakhir** – peserta akan membuat kesimpulan hasil daripada aktiviti yang telah dijalankan. Dalam peringkat terakhir ini akan membolehkan peserta dalam kumpulan mengaplikasi aras analisis, sintesis dan penilaian. Ketiga-tiga aras ini akan memperlihatkan kemampuan peserta dalam membuat kesimpulan serta berupaya menyumbangkan idea-idea bagi memantapkan hasil tugas yang telah dilaksanakan.

### **Peranan Fasilitator**

Sepanjang aktiviti dijalankan fasilitator akan memastikan setiap peserta dapat mengambil bahagian secara aktif. Fasilitator perlu memastikan setiap persoalan yang ditimbulkan mesti berdasarkan keenam-enam aras dalam domain kognitif. Dengan cara demikian, para peserta diajak bersama untuk berfikir dengan cara

lebih sistematis dan seterusnya berupaya memberikan jawapan-jawapan yang memerlukan daya penaklukan yang tinggi.

### **Penutup**

Adalah didapati penerapan domain kognitif ini berupaya meningkatkan daya berfikir di kalangan para peserta. Ini adalah kerana cara berfikir di kalangan peserta telah distrukturkan dan keadaan ini tidak membolehkan peserta untuk berfikir secara mudah tetapi sebaliknya mengalakkan para peserta untuk berfikir secara konstruktif berdasarkan bukti-bukti empirikal. Oleh itu, perlu ingat bahawa setiap aktiviti yang dilaksanakan dalam bengkel yang dijalankan mesti mempunyai unsur-unsur yang menuju ke arah keintelektualan para pelajar. Melalui aktiviti-aktiviti akan memberikan kesedaran secara tidak langsung kepada para pelajar bagaimana hendak menggunakan daya intelektual secara maksimum dan terancang. Di samping itu, aktiviti membolehkan para peserta sedar akan kemampuan tahap keintelektualan mereka dan seterusnya berupaya untuk meningkatkan tahap daya keintelektualan. Justeru perancangan program pembangunan pelajar perlu diberikan perhatian yang serius dengan memastikan setiap aktiviti yang dijalankan dapat dimanfaatkan dan seterusnya berupaya melahirkan para pelajar yang dinamik serta memiliki konsep sendiri yang positif dan keefisienan diri yang tinggi.