Jurnal Psikologi Islam
Al-Qalb
Jilid 14, Nomor 1, Maret 2023
ISSN : 2085-8647
https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alqalb/index

Pengukuran Ranah Kognitif Menggunakan HOTs pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Iskandar Said

Received: 22th September 2022; Revised: 30th March 2023; Accepted: 30th March 2023
Permalink/DOI: http://dx.doi.org/10.15548/4572

Raiza Aulia
Program Magister Psikologi Sains, Fakultas Psikologi, Universitas Airlanga, Surabaya Indonesia
E-mail: raiza.aulia-2019@psikologi.unair.ac.id

Pramesti Pradna Paramita
Program Magister Psikologi Sains, Fakultas Psikologi, Universitas Airlanga, Surabaya Indonesia
E-mail: pramesti.paramita@psikologi.unair.ac.id

Abstrak: Domain kognitif dalam Taksonomi Bloom berfungsi sebagai kerangka kerja untuck mengkategorikan tujuan pendidikan, kurikulum dan merancang penilaian. Setelah perjalanan selama lima puluh tahun, Bloom direvisi oleh Kratwohl dan Anderson menghasilkan (1) *remember*, (2) *understand*, (3) *apply*, (4) *analyze*, (5) *evaluate*, dan (6) *create*. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pengukuran melalui ranah kognitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena pendekatan penelitian ini dapat mendiskripsikan hasil belajar kognitif kedalam angka-angka sehingga mudah dianalisis datanya secara statistik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Iskandar Said Surabaya. Variabel dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. Metode atau teknik pengumpulan data yaitu menggunakan metode pertanyaan atau berupa tes. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes untuk mengukur kemampuan awal atau akhir pembelajaran, dan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur ranah kognitif menggunakan alat ukur berupa tes pilihan ganda. Dimana dari hasil 40 soal kognitif yang diberikan kepada siswa-siswi kelas VII SMP Iskandar Said Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 7 soal dipertahankan, 18 soal direvisi, dan 15 soal dibuang. Sehingga dapat disimpulkan perlu adanya perbaikan ulang mengenai soal yang diberikan kepada peserta didik agar pemahaman mengenai materi dapat dilakukan dengan baik sehingga soal yang diberikan tidak terlalu banyak yang direvisi maupun dibuang.

Kata kunci: *HOTs, Kognitif, Bahasa Indonesia*

How to Cite: Aulia, R. & Paramita, P.P. (2023). Pengukuran Ranah Kognitif Menggunakan HOTs pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Iskandar Said. *Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam, 14*(1). doi: http://dx.doi.org/10.15548/4572

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang digunakan oleh Negara Indonesia. Tentu merupakan hal yang wajar bila Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang istimewa. Bahasa Indonesia juga menjadi program inti dalam pembelajaran yang ada di negara Indonesia. Hal ini bertujan agar Bahasa Indonesia lebih dikenal oleh masyarakatnya sendiri dan membuat bangsa Indonesia bangga menggunakan Bahasa Indonesia.

Selain itu, semakin banyak penerus bangsa yang tidak mengindahkan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik

dan benar. Budaya yang berbeda membuat masyarakat menggunakan bahasa yang kurang formal dalam kehidupan sehari-hari. Banyak dari masyarakat menggunakan bahasa yang tidak memperhatikan diksi dan menggunakan kosakata secara tidak benar. Ditambah pula dengan adanya bahasa daerah dan juga dialeknya yang menyebabkan penggunaan Bahasa Indonesia makin terkikis. Demi mencegah terjadinya pengikisan dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dianggap penting untuk diajarkan di instansi pendidikan.

Taksonomi Bloom merupakan salah satu pedoman untuk menentukan taraf kompetensi item tes yang dirumuskan oleh Blomm (dalam Magdalena, Islami, Rasid, & Diasty, 2020). Taraf kompetensi ditentukan berdasarkan klasifikasi tujuan pendidikan yang terbagi dalam 3 kawasan (domain) perilaku yaitu kawasan afektif, kognitif, dan psikomotor. Adapun kawasan kognitif terdiri dari 6 tingkat kompetensi, yaitu *knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, evalution.* Kemudian hal ini direvisi oleh Aderson dan Krathwohl (dalam Effendi, 2017) menjadi:

1. Mengingat (*remembering*) yaitu pengambilan pengetahuan yang relevan dari memori jangka Panjang, dimana didalamnya termasuk mengenali (*recognizing*) dan *recalling* (menuliskan/ menyebutkan). Mengingat adalah sebuah proses kognitif yang paling rendah tingkatannya.
2. Memahami (*understanding*) adalah mengonstruksikan sebuah makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, kemudian mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Dikatakan memahami jika mereka mampu membangun sebuah makna dari pesan instruksional yaitu lisan, tertulis, dan grafis komunikasi, dan materi yang disampaikan. Proses kognitif dalam kategori memahami termasuk menafsirkan (*interpreting*), mencontohkan (*examplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
3. Mengaplikasikan atau menerapkan (*applying*) dimana penggunaan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang memiliki hubungan erat dengan pengetahuan prosedural. Penerapan terdiri dari dua macam proses kognitif yaitu mengeksekusi (*executing*) tugas yang familiar dan mengimplementasi (*emplementing*) tugas tugas yang tidak familiar.
4. Kategori menganalisa (*analyzing*) yaitu menguraikan sebuah permasalahan atau objek ke unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut dengan struktur besarnya. Hal ini termasuk menganalisis bagian-bagian terkait satu sama lain. Kategori ini meliputi proses kognitif pengorganisasian, dan membedakan, *atributing*.
5. Mengevaluasi (*evaluating*) adalah membuat sebuah pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kriteria yang sering dipakai adalah kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi. Standar mengevaluasi dapat berbentuk kuantitatif. Mengevaluasi termasuk juga proses kognitif memeriksa dan mengkritisi.
6. Mengkreasi atau mencipta (*creating*) adalah menempatkan elemen secara bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional; yaitu, reorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur yang baru. Hal tersebut termasuk dalam mencipta yaitu *generating*/menghipotesiskan,

planning/merencanakan, dan *producing*/ menghasilkan. Terdapat proses kreatif dapat dibedakan menjadi 3 fase yaitu (a) representasi masalah, (b) perencanaan solusi, dan (c) pelaksanaan solusi.

Taksonomi Bloom ranah kognitif adalah salah satu peta konsep dasar dimana untuk pengkategorian dari tujuan-tujuan pendidikan, kurikulum dan penyusunan tes (Magdalena, Islami, Rasid, & Diasty, 2020). Adanya pengetahuan mengenai tugas kognitif yakni meliputi tugas kognitif yang meliputi pengetahuan kondisional dan kontekstual. Pengetahuan metakognitif mengacu bahwa pada pengetahuan terdapat berbagai tugas kognitif itu rumit serta memerlukan sistem kognitif dan strategi-stratehi kognitif (Flavell dalam Indarini, Sadono, & Onate, 2013). Selain mengetahui mengenai berpikir dan strategi belajar, pengetahuan kondisional juga memerlukan dimana siswa harus tahu mengapa dan kapan strategi itu digunakan (Paris, dkk., dalam Gunawan & Palupi, 2016).

Penulis memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahan yang diujikan sebagai tes prestasi karena menganggap Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami. Sebagai warga Indonesia, tentunya menjadi keseharian untuk menggunakan Bahasa Indonesia. Namun, banyak dari kita yang tidak benar-benar mengerti bagaimana cara menggunakan Bahasa Indonesia dengan diksi dan kosakata yang baik dan benar. Oleh karena itu, penulis ingin melihat bagaimana murid SMP dalam mengolah penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Alasan dari penggunaan tes *multiple choices* dalam uji coba tes prestasi mata kuliah asesemen dalam pembelajaran yang penulis adakan:

1. Waktu yang disediakan dalam uji coba tes prestasi sangat singkat sedangkan materi yang hendak diujikan ada banyak, sehingga penulis dalam waktu singkat meskipun materi yang diujikan banyak.
2. Tidak memerlukan waktu yang lama dalam memeriksa jawaban dan memberikan nilai hasil dari tes, karena sudah ada satu jawaban yang pasti dari kunci jawaban yang ada.
3. Penilaian dari hasil tes siswa dapat diberikan secara objektif, karena dalam memberikan nilai disesuaikan dari jawaban siswa dari pilihan jawaban yang ada, apakah sesuai dengan kunci jawaban.
4. Tes *multiple choices* umumnya memiliki reliabilitas yang tinggi, karena tes ini memiliki jumlah item yang cukup banyak dan di jumlah nilainya secara standar.

Penulis bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa dan siswi kelas VII SMP terhadap mata pelajaran tersebut dan untuk memenuhi tugas yang telah diberikan pada mata kuliah Asesmen dalam Pembelajaran tahun 2020/2021.

Tes prestasi ini dibuat sebagai ajang untuk berlatih bagi siswa dan siswi kelas VII SMP terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia agar lebih mampu lagi dalam memahami tata bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui kemampuan mahasiswa magister sains semester 3 dalam melatih keterampilan dalam menyusun tes

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Iskandar Said Surabaya sebanyak 1 kelas dengan total populasi penelitian 30 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga dalam penelitian ini 1 kelas dijadikan sebagai sampel dengan total partisipan 30 peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini berbentuk uraian sebanyak 40 buah soal tes kemampuan kognitif. Soal disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif yaitu terdiri atas 11 butir soal mengingat

(C1), 14 butir soal memahami (C2), 6 butir soal mengaplikasi (C3), 5 butir menganalisis (C4), 4 butir soal mengevaluasi (C5), dan 0 butir soal membuat (C6).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Domain Kognitif

DOMAIN KOGNITIF						
The Knowledge Dimension	Komponen Kognitif					
Factual Knowledge	*Remember*	*Understanding*	*Apply*	*Analyze*	*Evaluation*	*Create*
	Aitem 5 Aitem 15 Aitem 22 Aitem 24 Aitem 26 Aitem 27 Aitem 29 Aitem 32 Aitem 34 Aitem 36	Aitem 2 Aitem 17 Aitem 31				
Conceptual Knowledge	Aitem 33	Aitem 1 Aitem 3 Aitem 6 Aitem 11 Aitem 28 Aitem 30 Aitem 35 Aitem 39 Aitem 40	Aitem 8 Aitem 18 Aitem 20	Aitem 7 Aitem 9 Aitem 14 Aitem 19	Aitem 23	
Procedural Knowledge		Aitem 13 Aitem 16	Aitem 12 Aitem 37 Aitem 38	Aitem 4	Aitem 10 Aitem 25	
Metacognitive Knowledge					Aitem 21	

Kompetensi dasar:

1. Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
2. Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
3. Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan membuat sesuatu (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, membuat cenderamata, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
4. Menyajikan data rangkaian kegiatan kedalam bentuk teks prosedur (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, membuat cenderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur.

Tabel 2. Pengelompokan Skor Siswa

No. Urut	Nama	Skor Total	Pengelompokan
1	AM	27	50% Kelompok atas
2	IZ	26	
3	ASPS	25	
4	MRMU	25	
5	R	25	
6	S	25	
7	SVKK	25	
8	A	24	
9	E	24	
10	RAW	24	
11	A	23	
12	N	23	
13	FES	22	
14	S	22	
15	MSA	21	
16	MR	21	50% Kelompok bawah
17	AB	20	
18	I	20	
19	LAR	18	
20	A	17	
21	R	17	
22	TJR	16	
23	MBP	15	
24	HR	14	
25	MIA	14	
26	MRPPM	13	
27	DSO	12	
28	EPP	12	
29	MA	11	
30	GTC	6	

Indeks Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran aitem adalah perbandingan antara jumlah penjawab aitem benar dengan banyaknya penjawab aitem. Tingkat kesukaran biasanya ditentukan oleh indeks kesukaran dan dilambangan dengan p. Indeks kesukaran aitem dapat dihitung melalui persamaan berikut ini:

$$P = ni / N$$

N adalah total subjek yang menjawab aitem tersebut, sementara ni adalah jumlah subjek yang menjawab dengan benar. Indeks kesukaran aitem ini memiliki kisaran 0 sampai 1, dimana indeks yang mendekati angka 1 berarti aitem tersebut semakin mudah, dan sebaliknya mendekati angka 0 berarti aitem semakin sulit. Aitem soal yang ideal adalah yang memiliki tingkat kesukaran berada di sekitar p= 0,5. Hal ini dikarenakan nilai p= 0,5 memungkinkan untuk mendapat varians terbesar. Rumus varians pada item dikotomi adalah $s^2=p(1-p)$, hal ini berarti varians akan maksimal pada p=0,5. Varians yang maksimal akan menghasilkan daya diskriminasi yang tinggi pula (Azwar, 2013), walaupun tidak ada acuan pokok dalam menentukan nilai tingkat kesulitan yang baik. Hal tersebut bergantung pada tujuan tes tersebut. Jika tes dilakukan untuk penempatan (*placement test),* maka tingkat kesulitan disesuaikan secara beragam dari yang mudah sampai sulit. Namun jika tes dilakukan untuk seleksi maka dapat dipilih aitem yang sulit karena Sebagian kecil pelamar yang memiliki kemampuan yang tinggi.

Indeks Kualitas Pengecoh

Menurut Purwanto (2014) pengecoh adalah pilihan jawaban yang disediakan oleh seorang peneliti yang bertujuan untuk menyesatkan (mengecoh) siswa yang kurang begitu paham terhadap materi yang diujikan. Pengecoh dikatakan berfungsi dengan baik jika terdapat minimal 5% siswa yang memilih pengecoh tersebut. Pengecoh yang terbukti tidak efektif untuk digunakan, maka disarankan untuk mengganti pengecoh tersebut dengan pengecoh yang lebih baik.

Validitas

Validitas adalah ketepatan alat ukur yang melakukan fungsi yang akan diukur yang menyatakan keabsahan atau kebenaran (Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, 2020). Pada tes prestasi ini, peneliti menggunakan validitas isi dengan menggunakan *content validity*. Pernyataan yang dicari dalam validasi ini adalah sejauh mana aitem-aitem tes mewakili komponen dalam keseluruhan kawasan ini objek yang hendak diukur dan sejauhmana aitem tersebut mencerminkan ciri-ciri perilaku yang hendak diukur (Retnawati , 2017). Pengujian *content validity* menggunakan analisis rasional yang dilakukan oleh *judgment* ahli.

Rater oleh Guru dan *Expert Judgement*

Sebelum tes prestasi ini diujikan kepada siswa, aitem-aitem di-*rater* terlebih dahulu oleh yang ahli, dalam hal ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dan beberapa sarjana psikologi. Pada lembar *rater*, dilampirkan tujuan instruksional (umum dan khusus), *blue-print*, serta aitem-aitem yang hendak di-*rater*.

Hasil Analisis Aitem

Tabel 3. Hasil Analisis Aitem

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
1	12,50	60,00 Sedang	3+	18**	5++	4++	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
2	50,00	73,33 Mudah	22**	0--	3++	5--	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
3	12,50	56,67 Sedang	9---	2-	17**	2-	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
4	50,00	43,33 Sedang	6++	10--	13**	1--	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
5	37,50	50,00 Sedang	4++	9--	15**	2-	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
6	-37,50	13,33 Sangat Sukar	5+	13+	8++	4**	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan tangkat kesukaran yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
7	62,50	33,33 Sedang	7++	0--	13--	10**	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
8	-62,50	16,67 Sukar	5+	5**	11+	9++	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
9	62,50	66,67 Sedang	3++	2+	20**	5+	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
10	37,50	63,33 Sedang	2+	8---	19**	1-	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
11	37,50	26,67 Sukar	12-	7++	8**	3-	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
12	37,50	50,00 Sedang	15**	7+	3+	5++	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
13	62,50	63,33 Sedang	7--	19**	1-	3++	Direvisi	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
14	-12,50	46,67 Sedang	14**	10--	1--	5++	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
15	37,50	90,00 Sangat Mudah	0--	3---	27**	0--	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif,

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
16	37,50	46,67 Sedang	3+	8+	5++	14**	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
17	75,00	63,33 Sedang	19**	1-	6-	4++	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
18	37,50	33,33 Sedang	16---	2-	10**	2-	Direvisi	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
19	-12,50	20,00 Sukar	17---	6**	3-	4-	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								terwakilkan dengan aitem lain
20	62,50	66,67 Sedang	3++	20**	2+	5+	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
21	0,00	33,33 Sedang	16---	10**	4+	0--	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
22	12,50	36,67 Sedang	6++	11**	6++	7++	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
23	25,00	36,67 Sedang	4+	8+	11**	7++	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
24	25,00	16,67 Sukar	15--	4-	5**	6+	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
25	37,50	23,33 Sukar	13-	7**	8++	2-	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
26	12,50	66,67 Sedang	8--	20**	1-	1-	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
27	12,50	80,00 Mudah	24**	0--	4--	2++	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
28	50,00	73,33 Mudah	22**	4+	2+	2+	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
29	62,50	46,67 Sedang	5++	14**	2-	9-	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
30	75,00	76,67 Mudah	23**	2++	1-	4-	Direvisi	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
31	75,00	66,67 Sedang	4++	3++	20**	3++	Dipertahankan	Aitem ini dipertahankan karena memiliki daya pembeda, tingkat kesukaran, dan kualitas pengecoh yang memuaskan sehingga efektif dalam

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								kompetensi ini
32	62,50	43,33 Sedang	2-	13**	3+	12---	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup yang memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
33	75,00	76,67 Mudah	4-	2++	23**	1-	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
34	-12,50	30,00 Sukar	11-	2-	8++	9**	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
35	50,00	40,00 Sedang	12**	6++	11--	1--	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
36	87,50	66,67 Sedang	4++	5+	1-	20**	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
37	-12,50	56,67 Sedang	3+	17**	5++	5++	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang cukup memuaskan sehingga efektif dalam kompetensi ini
38	37,50	20,00 Sukar	17---	6+	6**	1--	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki tingkat kesukaran dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
39	12,50	33,33 Sedang	10**	4+	13--	3-	Dibuang	Aitem ini dibuang karena memiliki daya pembeda dan kualitas pengecoh yang kurang memuaskan sehingga kurang efektif, namun kompetensi ini dapat terwakilkan dengan aitem lain
40	37,50	50,00 Sedang	15**	5++	2-	8-	Direvisi	Aitem ini direvisi karena memiliki daya pembeda dan tingkat kesukaran yang cukup memuaskan

No.Aitem	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Kualitas Pengecoh				Rekomendasi	Alasan
			A	B	C	D		
								sehingga efektif dalam kompetensi ini

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan domain kognitif, dapat disimpulkan bahwa aitem-aitem yang dibuat dapat mewakiliki siswa untuk menjawab dan menyelesaikan tes kognitif soal Bahasa Indonesia dengan cukup baik. Dimana dari hasil 40 soal kognitif yang diberikan kepada siswa-siswi kelas VII SMP Iskandar Said Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 7 soal dipertahankan, 18 soal direvisi, dan 15 soal dibuang. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah perlu diperhatikan Kembali waktu dalam pelaksanaan tes dan komunikasi dengan pihak sekolah. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini masih dirasa kurang dikarenakan adanya pandemi sehingga lebih baik apabila waktu yang digunakan dapat lebih banyak supaya tidak terburu-buru. Komunikasi dengan pihak sekolah juga dapat dijalan lebih baik supaya terdapat pemahaman yang sama antara peneliti dengan pihak sekolah.

REFERENSI

Azwar, S. (2013). *Metode penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Effendi, R. (2017). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *JIPMAT Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 72-78.

Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi bloom ± revisi ranah kognitif: Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *PGSD FIP IKIP PGRI Madiun*, 98-117.

Indarini, E., Sadono, T., & Onate, M. E. (2013). Pengetahuan metakognitif untuk pendidik dan peserta didik. *Satya Widya*, 40-46.

Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 132-139.

Purwanto. (2014). *Evaluasi hasil belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Retnawati , H. (2017). Membuktikan validitas instrumen penelitian. *Makalah disajikan pada kegiatan Workshop Teknik Analisis Data Fakultas Ekonomi dan Bisnis IAIN Batusangkar di Rocky Hotel Bukittinggi, 25 Juli 2017.*, 1-16.

Sugiono., Noerdjanah., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 55-61.