

# ANALISIS PERTANYAAN BACAAN BUKU SISWA DI KELAS III SEKOLAH DASAR BERDASARKAN TAKSONOMI BLOOM

Afrilia Yuningtiyas, Suhel Madyono  
PP3 Jl ir Soekarno 1 Blitar,KSDP, FIP UM Blitar  
email: suhel\_madyono.fip@um.ac.id

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsi tingkat pertanyaan bacaan, jumlah pertanyaan tertinggi dan terendah dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III SD berdasarkan Taksonomi Bloom. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan instrumen lembar perekam data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 68 pertanyaan bacaan yang tersebar tidak merata. Jumlah tingkat pertanyaan tertinggi adalah kategori C2/memahami dan terendah adalah kategori C5/menilai. Hal ini menunjukkan kategori Taksonomi Bloom lainnya kurang mampu menunjang pertanyaan bacaan dalam buku tersebut.

**Kata Kunci:** pertanyaan bacaan, buku siswa

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan sumber pembeajaran yaitu materi pembelajaran, metode, batasan-batasandancaramengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti. Sejalan dengan itu, Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016, Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa bahan ajar adalah sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti dan dinyatakan layak oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan pada satuan pendidikan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 71 Tahun 2013 dijelaskan bahwa bahan ajar pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi yang selanjutnya disebut buku ajar adalah buku acuan wajib untuk digunakan di satuan pendidikan dasar dan menengah atau perguruan tinggi yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, dan kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kepekaan dan

kemampuan estetis, peningkatan kemampuan kinestetis dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan.

Materi kurikulum 2013 disusun seimbang mencakup kompetensi sikap/*affective*, pengetahuan /*cognitive* dan keterampilan/*psychomotor*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bloom dkk (dalam Sukardi, 2008:74) yang menyatakan “tujuan instruksional dalam proses pembelajaran pada prinsipnya dapat dikelompokkan menjadi 3 domain atau ranah yaitu *cognitive*, *affective* dan *psychomotor*”. Pendekatan pembelajaran berdasarkan pengamatan, pengumpulan data, penalaran, dan penyajian hasilnya melalui pemanfaatan berbagai sumber-sumber belajar. Sumber belajar dalam pembelajaran ini beraneka ragam, bisa dalam bentuk buku ataupun sumber berupa lingkungan. Sumber belajar yang masih memegang peran penting dan paling banyak digunakan adalah buku. Ini terbukti hampir di berbagai institusi pendidikan, dari jenjang paling dasar hingga paling tinggi, pada umumnya menggunakan buku ajar sebagai bahan ajar utamanya. Misalnya di jenjang paling dasar yaitu Sekolah

Dasar mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI yang menerapkan Kurikulum 2013, buku ajar yang digunakan oleh siswa adalah buku siswa yang telah disediakan oleh pemerintah untuk mendukung kurikulum yang berlaku.

Buku siswa kelas III Sekolah Dasar terdiri dari 8 macam tema antara lain: (1) perkembangbiakan hewan dan tumbuhan, (2) perkembangan teknologi, (3) perubahan di alam, (4) peduli lingkungan sosial, (5) mengenal olahraga dan permainan tradisional, (6) indahnya persahabatan, (7) energi dan perubahannya, serta (8) bumi dan alam semesta. Tema mengenal olahraga dan permainan tradisional memiliki peran penting dalam menyajikan dan mengenalkan pengetahuan tentang olahraga dan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Saat ini olahraga dan permainan tradisional sudah jarang dimainkan, anak-anak lebih memilih bermain permainan di telepon genggam, menonton kartun di televisi dan permainan berbasis teknologi lainnya yang bersifat individual. Selain itu, olahraga dan permainan tradisional hanya dikenal dan dimainkan oleh kalangan terbatas, terutama di daerah tempatnya berasal. Melalui olahraga dan permainan tradisional banyak manfaat yang akan didapat antara lain: menumbuhkan rasa bangga dalam diri anak terhadap budaya bangsa Indonesia, mendorong jiwa kebersamaan, dan gotong royong.

Buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional digunakan di kelas III Sekolah Dasar pada awal pembelajaran semester 2. Siswa kelas III Sekolah Dasar berada pada fase peralihan dari kelas awal ke kelas tinggi. Selain itu siswa kelas III Sekolah Dasar berada pada tahap pemikiran operasional konkrit (berlangsung sekitar usia 7-11 tahun). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Aunurrahman, 2009:77) yang menyatakan bahwa “tahap pemikiran operasional konkrit sebagai masa perkembangan berpikir yang mengutamakan kognitif yang berkaitan dengan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah”. Sehingga

melalui buku tema mengenal olahraga dan permainan tradisional, diharapkan siswa dapat menggunakan kemampuan berpikirnya untuk mengenal, mempelajari dan mempraktekkan olahraga dan permainan tradisional.

Terdapat bacaan-bacaan yang berisi pengetahuan (fakta, konsep, metakognisi dan prosedur) di dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional dengan setiap bacaan ada kegiatan-kegiatan. Kegiatan dalam bacaan meliputi membaca informasi yang terdapat pada bacaan, menjawab pertanyaan dari pertanyaan bacaan, dan melakukan kegiatan sesuai perintah yang ada pada bacaan. Fokus penelitian adalah analisis pertanyaan-pertanyaan pada bacaan.

Perlu penelitian tentang pertanyaan-pertanyaan bacaan yang terdapat dalam buku siswa SD. Karena pertanyaan dalam buku siswa SD sangat penting bagi siswa untuk menentukan kualitas hasil belajar yang optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Sejauh mana siswa dapat memahami bacaan yang disajikan ditambah dengan penjelasan dari guru dapat dilihat dari hasil jawaban pertanyaan bacaan pada buku siswa tersebut. Sehingga pertanyaan bacaan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa terutama siswa kelas III SD tentang olahraga dan permainan tradisional.

Pertanyaan bacaan pada buku siswa digunakan sebagai salah satu alat evaluasi untuk menilai ranah *cognitive* (pengetahuan) siswa. Ranah pengetahuan dalam revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl (dalam Basuki & Hariyanto, 2015:13) mengembangkan ranah *cognitive* menjadi enam kelompok, yang tersusun secara hierarkis mulai dari kemampuan yang paling rendah (*lower order thinking*) sampai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), yaitu: (1) *C1/remembering*, (2) *C2/understanding*, (3) *C3/applying* ketiganya termasuk *lower order thinking*, dan (4) *C4/analysing*, (5) *C5/evaluating*, dan (6) *C6/creating* yang termasuk dalam *higher order thinking*.

Peneliti menganalisis pertanyaan bacaan pada buku siswa yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu tema mengenal olahraga dan permainan tradisional. Penelitian pertanyaan bacaan dilakukan peneliti yaitu dengan menganalisis buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar. Buku siswa kelas III Sekolah Dasar terdiri dari 8 tema (1 buku mewakili 1 tema), 4 tema awal dipelajari di semester 1 dan 4 tema akhir dipelajari di semester 2. Tiap tema terdiri atas 3 subtema dan Kegiatan Berbasis Proyek. Setiap subtema maupun kegiatan berbasis proyek diurai ke dalam 6 pembelajaran.

Penelitian ini memberikan informasi yang objektif tentang gambaran atau deskripsi tentang pertanyaan bacaan pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III sekolah dasar berdasarkan Taksonomi Bloom. Deskripsi tersebut dapat memberikan masukan dalam upaya penyusunan dan penyempurnaan buku siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam penyusunan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan proporsi kategori kognitif Taksonomi Bloom. Selain itu, menjadikan pertanyaan dalam buku teks sebagai tolak ukur guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pelajaran tema mengenal olahraga dan permainan tradisional.

Jumlah pertanyaan bacaan yang tertinggi dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar yaitu C2/memahami. Hal tersebut memberikan informasi bahwa buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional menekankan kemampuan siswa untuk memahami. Hal tersebut berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui pertanyaan bacaan yang sesuai dan secara efektif.

Jumlah pertanyaan bacaan yang terendah dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar yaitu C5/menilai. Hal tersebut berguna untuk menjadikan panduan guru dalam mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bacaan

kategori C5/menilai dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional untuk mengetahui hasil belajar siswa.

## METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Sehingga dengan pendekatan kualitatif, diperoleh gambaran dan pemahaman mendalam mengenai tingkat pertanyaan bacaan buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar berdasarkan Taksonomi Bloom. Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif karena datanya berupa kata-kata dan menggunakan kata-kata dalam mendeskripsikan, menganalisis, menafsirkan dan menjelaskan fenomena-fenomena yang ada. Peneliti berusaha menggambarkan menggunakan kata-kata, tabel, diagram dan grafik. Dengan demikian, hasil penelitian akan berisi kutipan-kutipan data dan rangkuman dari dokumen, koding data dan analisis verbal. Penelitian dilakukan dalam latar (*setting*) yang alamiah (*naturalistic*) bukan hasil perlakuan (*treatment*) atau manipulasi variabel yang dilibatkan (Gunawan, 2013:85).

Data yang terdapat dalam kajian adalah hasil pencatatan dari pertanyaan bacaan pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar berdasarkan Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan tujuan pendidikan menjadi 3 ranah yaitu *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor*. Karena salah satu teknik hasil belajar *cognitive* adalah tes yang berwujud pertanyaan atau soal, maka Taksonomi Bloom yang digunakan adalah ranah *cognitive* yang terdiri dari C1/mengingat, C2/memahami, C3/menerapkan, C4/menganalisis, C5/menilai dan C6/menciptakan. Sedangkan sumber data dalam kajian ini berupa buku siswa tema Mengetahui Olahraga dan Permainan Tradisional kelas III Sekolah Dasar.

Instrumen yang peneliti gunakan adalah dengan bantuan lembar perekam data, Lembar perekam data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data analisis

yang berupa tabel (Arikunto, 2010:203). Tabel tersebut diisi oleh peneliti dengan memasukkan kode, temuan data (pertanyaan bacaan), deskripsi terhadap temuan data (alasan mengapa termasuk C1/C2/C3/C4/C5/C6), tafsiran data serta memilah pertanyaan bacaan tersebut termasuk C1/C2/C3/C4/C5/C6. Lembar perekam data digunakan untuk menganalisis tingkat pertanyaan bacaan berdasarkan Taksonomi Bloom yaitu ranah pengetahuan (*cognitive*) pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar.

Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2014:337), yaitu (1) reduksi data (*data reduction*); (2) paparan data (*data display*); (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*Conclusion drawing/ verifying*). Penelitian ini tidak mengambil lokasi khusus. Dalam penelitian yang dikaji adalah dokumen berupa buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar. Kehadiran peneliti dalam kajian ini adalah sebagai pelaksana kajian. Peneliti melakukan penelitian mulai dari merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, menginterpretasikan data, menarik kesimpulan, hingga melaporkan hasil penelitian.

## HASIL

### Pertanyaan Bacaan berdasarkan Taksonomi Bloom

Pertanyaan bacaan buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar ditemukan pada subtema 1 sampai subtema 3, sedangkan dalam kegiatan berbasis proyek tidak ditemukan pertanyaan bacaan. Pertanyaan bacaan yang ditemukan berjumlah 68 pertanyaan bacaan. Adapun rincian tingkatan *cognitive* Taksonomi Bloom yang ditemukan yaitu, terdapat 11 yang menggunakan kategori C1/mengingat

dengan persentase 16,2%, terdapat 19 menggunakan kategori C2/memahami dengan persentase 27,9%, terdapat 11 menggunakan kategori C3/menerapkan dengan persentase 16,2%, terdapat 10 menggunakan kategori C4/menganalisis dengan persentase 14,7%, terdapat 8 menggunakan kategori C5/menilai dengan persentase 11,8%, dan terdapat 9 menggunakan kategori C6/menciptakan dengan persentase 13,2%. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam bentuk tabel jumlah kemunculan dan persentase pertanyaan bacaan untuk masing-masing kategori *cognitive* sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Jumlah dan Persentase Pertanyaan Bacaan untuk Masing-Masing Kategori Cognitive**

Kategori	Jumlah	Persentase
C1/mengingat	11	16,2%
C2/memahami	19	27,9%
C3/menerapkan	11	16,2%
C4/menganalisis	10	14,7%
C5/menilai	8	11,8%
C6/menciptakan	9	13,2%
<b>Total</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

### Jumlah Pertanyaan Bacaan yang Tertinggi dalam Kategori Taksonomi Bloom

Jumlah tingkat pertanyaan bacaan yang tertinggi pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar adalah kategori C2/memahami yaitu 19 pertanyaan bacaan dengan persentase 27,9%.

### Jumlah Pertanyaan Bacaan yang Terendah dalam Kategori Taksonomi Bloom

Jumlah tingkat pertanyaan bacaan yang terendah pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar adalah kategori C5/menilai yaitu 8 pertanyaan bacaan dengan persentase 11,8%.

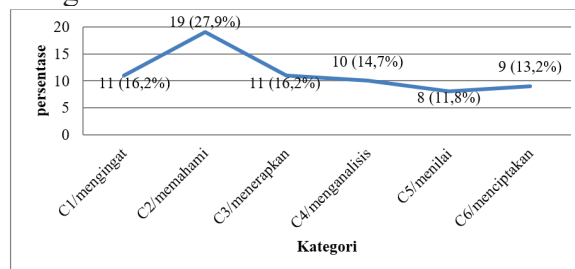
## PEMBAHASAN

### Pertanyaan Bacaan berdasarkan Taksonomi Bloom

Bedasarkan jumlah dan persentase pertanyaan bacaan untuk masing-masing kategori *cognitive* menunjukkan terjadi lonjakan kenaikan dari kategori C1/mengingat ke kategori C2/memahami dan terjadi lonjakan penurunan pada kategori C2/memahami ke kategori C3/menerapkan. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi penumpukkan jumlah pertanyaan bacaan pada kategori C2/memahami. Hal ini dikarenakan karekteristik materi yang disampaikan menumpuk pada pertanyaan bacaan berupa kemampuan C2/memahami seperti menuliskan kembali kalimat/paragraf sendiri tanpa merubah arti informasi aslinya, memperkirakan kemungkinan yang terjadi dari suatu informasi yang terkandung dalam bacaan, dan menemukan contoh ilustrasi dari sebuah konsep. Hal tersebut menunjukkan bahwa penulis buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar ingin meningkatkan kemampuan berfikir siswa kategori C2/memahami.

Selanjutnya dari kategori C3/menerapkan sampai ke kategori C5/menilai mengalami sedikit penurunan dan terjadi peningkatan lagi pada kategori C6/menciptakan, namun peningkatannya tidak terlalu besar. Hal ini menunjukkan Semakin ke kanan ke arah kategori berpikir tingkat tinggi, persentase pertanyaan bacaannya semakin rendah yang diikuti dengan semakin sedikit pula jumlah pertanyaan bacaannya. Hal ini dikarenakan tingkatan yang lebih tinggi meliputi semua tingkatan yang ada di bawahnya. Misalnya untuk memiliki kemampuan C5/menilai, terlebih dahulu siswa harus memiliki kemampuan C1/mengingat sampai dengan C4/menganalisis. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam bentuk grafik jumlah kemunculan dan persentase pertanyaan bacaan buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar berdasarkan Taksonomi Bloom. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam bentuk grafik jumlah kemunculan dan persentase per-

tanyaan bacaan buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar berdasarkan Taksonomi Bloom sebagai berikut.



**Gambar 1.1** Jumlah dan Persentase Pertanyaan Bacaan untuk Masing-Masing Kategori Ranah *Cognitive*

### Jumlah Pertanyaan Bacaan yang Tertinggi dalam Kategori Taksonomi Bloom

Jumlah tingkat pertanyaan bacaan yang tertinggi pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar adalah kategori C2/memahami yaitu 19 pertanyaan bacaan dengan persentase 27,9% dari 68 pertanyaan bacaan. Hasil persentase kategori C2/memahami tersebut tidak sesuai dengan pendapat (Sudjana, 2009:135) yaitu proporsi yang tepat antara jumlah soal yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Perbandingan antara jumlah soal mudah-sedang-sulit dapat digambarkan 3:4:3 atau 30% untuk tingkat C1 dan C2, 40% untuk tingkat C3 dan C4, dan 30% untuk tingkat C5 dan C6. Untuk kategori C2 hanya dibutuhkan 15%. Sedangkan perbandingan pertanyaan mudah-sedang-sulit berdasarkan hasil temuan adalah 44,1%-30,9%-25%. Hal ini menunjukkan terjadi ketidakseimbangan antara kategori C1 sampai dengan C6 sehingga dapat dikatakan kategori Taksonomi Bloom lainnya kurang mampu menunjang pertanyaan bacaan dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan terjadi penumpukkan pertanyaan bacaan pada kategori C2/memahami. Kategori C2 tergolong kategori mudah. Pertanyaan yang mudah tidak merangsang siswa untuk berusaha menyelesaikannya, karena tanpa berfikir kritis siswa sudah mengetahui jawaban yang benar. Jadi, tidak tepat apabila

kategori C2/memahami banyak dimunculkan dan mengurangi porsi pertanyaan bacaan untuk kategori lainnya.

### **Jumlah Pertanyaan Bacaan yang Terendah dalam Kategori Taksonomi Bloom**

Jumlah tingkat pertanyaan bacaan yang terendah pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar adalah kategori C5/menilai yaitu 8 pertanyaan bacaan dengan persentase 11,8% dari 68 pertanyaan bacaan. Hasil persentase kategori C5/menilai tersebut lebih kecil dari pendapat (Sudjana, 2009:135) yaitu proporsi atau perbandingan yang tepat antara jumlah soal mudah-sedang-sulit dapat digambarkan 3:4:3 atau 30% untuk tingkat C1 dan C2, 40% untuk tingkat C3 dan C4, dan 30% untuk tingkat C5 dan C6. Atau dapat dikatakan 15% untuk kategori C5/menilai. Berdasarkan fakta-fakta tersebut menunjukkan kategori tingkat Taksonomi Bloom tidak semuanya sering muncul sehingga dapat dikatakan kategori C5/menilai kurang mampu menunjang pertanyaan bacaan dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional. Hal ini dikarenakan kurangnya materi (jenis mata pelajaran) pada pertanyaan bacaan yang berhubungan dengan penilaian terhadap suatu informasi/benda/bacaan. Siswa kelas III berada pada tahap operasional konkrit (7-11 tahun) yaitu tahap yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Melalui tahap ini diharapkan siswa dapat menilai berdasarkan yang dia pikir dan rasakan dalam menyelesaikan pertanyaan bacaan kategori C5/menilai.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut. Terdapat 68 pertanyaan bacaan pada subtema 1 sampai dengan subtema 3 buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional di kelas III Sekolah Dasar yang tersebar tidak merata yaitu ada 11

pertanyaan bacaan atau 16,2% yang menggunakan kategori C1/mengingat, ada 19 pertanyaan bacaan atau 27,9% menggunakan kategori C2/memahami, ada 11 pertanyaan bacaan atau 16,2% menggunakan kategori C3/menerapkan, ada 10 pertanyaan bacaan atau 14,7% menggunakan kategori C4/menganalisis, ada 8 pertanyaan bacaan atau 11,8% menggunakan kategori C5/menilai, dan ada 9 pertanyaan bacaan atau 13,2% menggunakan kategori C6/menciptakan.

Jumlah tingkat pertanyaan bacaan yang tertinggi adalah kategori C2/memahami yaitu 19 pertanyaan bacaan dengan persentase 27,9% dari 68 pertanyaan bacaan. Hal ini menunjukkan terjadi ketidakseimbangan antara kategori C1 sampai dengan C6 sehingga dapat dikatakan dikatakan kategori Taksonomi Bloom lainnya kurang mampu menunjang pertanyaan bacaan dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III Sekolah Dasar.

Jumlah tingkat pertanyaan bacaan yang tertinggi adalah kategori C5/menilai yaitu 8 pertanyaan bacaan dengan persentase 11,8% dari 68 pertanyaan bacaan. Hal tersebut menunjukkan kategori tingkat Taksonomi Bloom tidak semuanya sering muncul sehingga dapat dikatakan kategori C5/menilai kurang mampu menunjang pertanyaan bacaan dalam buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diajukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh beberapa pihak, antara lain sebagai berikut. Bagi penulis/penyusun bahan ajar, dapat mengkaji ulang dan melakukan perbaikan terhadap pertanyaan bacaan pada buku siswa terutama pada buku siswa tema mengenal olahraga dan permainan tradisional kelas III SD. Dalam hal ini pertanyaan bacaan tersebut perlu disesuaikan dengan kategori ranah pengetahuan Taksonomi Bloom kemudian menyusun pertanyaan bacaan tersebut secara seimbang antara C1 sampai C6. Bagi guru,

hendaknya perlu memperhatikan dan melakukan pengecekan terhadap kategori ranah pengetahuan Taksonomi Bloom pada pertanyaan bacaan dalam buku siswa yang digunakan. Sehingga apabila terjadi ketidakseimbangan antar kategori C1 sampai C6, guru dapat mengembangkannya untuk kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan, dapat mengembangkan penelitian ini dengan objek kajian yang berbeda dan cakupan yang lebih luas.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basuki, Ismet & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Kusuma Sari dkk. 2015. *Mengenal Olahraga dan Permainan Tradisional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Permendikbud RI No. 8 Tahun 2016 tentang *Buku Yang Digunakan Oleh Satuan Pendidikan*. (online), (<http://www.dadangjnsn.com/2016/07/permendikbud-nomor-8-tahun-2016-tentang.html>), diakses 8 Maret 2017.
- Permendikbud RI No. 71 Tahun 2013 tentang *Buku Teks Pelajaran dan Buku Panduan Guru Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. (online), (<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud71-2013BukuTeksPelajaran-BukuPanduanGuru.pdf>), diakses 22 November 2016.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.