



95 Strategi Mengajar

Active Learning

Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa

Multiple Intelligences



Alamsyah Said, S.Pd., M.Si.
Andi Budimanjaya, S.Pd.



95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences

Active
Learning

Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa:

Kutipan Pasal 113

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,- (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences

Active
Learning

Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa

Alamsyah Said, S.Pd., M.Si.
Andi Budimanjaya, S.Pd.



95 STRATEGI MENGAJAR MULTIPLE INTELLIGENCES
Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa

Edisi Pertama

Copyright © 2015

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

ISBN 978-602-1186-80-0 153.9

18.5 x 23 cm

xxii, 332 hlm

Cetakan ke-5, Januari 2017

Kencana. 2015.0565

Penulis

Alamsyah Said, S.Pd., M.Si.

Andi Budimanjaya, S.Pd.

Desain Sampul

Irfan Fahmi

Penata Letak

Endang Wahyudin

Percetakan

PT Kharisma Putra Utama

Penerbit

K E N C A N A

Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun - Jakarta 13220

Telp: (64657-478 (021 Faks: (4134-475 (021

Divisi dari PRENADAMEDIA GROUP

e-mail: pmg@prenadamedia.com

www.prenadamedia.com

INDONESIA

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit.

*Amal Jariyah yang mengalir dari kebaikan buku ini,
saya peruntukkan buat mama:*

Maemuna Binti Talaha

*Allahummaghfir laha warhamha wa'afiha wa'fu 'anha wa akrim nuzulaha
wawassi' madkholaha ... Amin.*

Istriku ...

Erma Widyasti

Allah SWT lancarkan riset dan studinya di University of Tsukuba, Japan.

dan Masa Depan ku ...

Nisrina Salsabila Said

Sabrina Aulia Said

(Alamsyah Said)

Untuk Istriku sang motivator sepanjang waktu ...

Ernawati

Terima kasih atas semua cintanya.

dan Buah hatiku ...

Faris Zain Fikri Al Ghifari

Arnetta Evelian Dien Islamey

(Andi Budimanjaya)

PRAKATA

95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa adalah buku keempat Alamsyah Said setelah buku *Sekolah Anak-anak Juara: Sekolah Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan* yang ditulis bersama pemilik *Sekolahnya Manusia*, Munif Chatib. Dan, buku *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa* adalah buku pertama bagi Andi Budimanjaya, tentu saja, secara intelektualitas kami bersyukur atas karya besar ini.

Menulis buku ini membutuhkan energi, ketekunan, serta kesabaran yang melimpah ruah. Betapa tidak, sebagai konsultan pengajaran kami membutuhkan waktu tiga tahun untuk menulis buku ini. Tentu bukan karena kami tidak bisa menulis, tetapi karena kami mengonsultasikan rencana pengajaran guru (*lesson plan*) dengan menyarankan penggunaan strategi seperti isi buku ini ke dalam aktivitas pembelajaran guru, dan ini kami lakukan sejak 2012 sampai berakhirnya Semester I, 2015.

Buku ini telah melatih level kesabaran kami, disebabkan buku ini—akibat *human error* kami—hilang dari *file* dan hampir-hampir tak bisa diselamatkan lagi. Namun berkat izin Allah, lewat pertolongan Bung Komar, buku ini bisa dimunculkan kembali setelah menggunakan *software* canggih. *Thanks* Bung Komar, Anda memang *top markotop*. Hikmah lain dari kami menulis buku ini adalah tuntutan *out of the box thinking* dan kami berhasil melakukannya, sehingga buku ini dapat selesai. Kami harus memunculkan daya kreativitas strategi-strategi pengajaran, yang kami klasifikasikan berdasarkan dominasi *multiple intelligences* siswa.

Kita tidak menafikan jika selama ini dominan metode (paling umum) yang digunakan guru saat mengajar adalah ceramah, selain disuksi dan tanya jawab. Tentu, hal yang digunakan guru tersebut adalah benar, namun apakah sebagian besar siswa merasa “bahagia dan nyaman” ketika siswa belajar dengan metode ceramah atau metode itu-itu saja? Marilah kita *flashback* kembali, ketika kita mengalami proses belajar di mana sang guru berceramah dari *assalamu’alaikum*/selamat pagi sampai *wassalamu’alaikum*/sampai ketemu besok, kebanyakan dari kita adalah tidak merespons dengan baik, kita mungkin menunjukkan dengan bercerita di belakang dengan siswa lain, kita menulis kalimat tertentu yang sering kali diucapkan guru secara berulang sampai kita menyimpulkan telah 50x guru itu mengatakan “ya” selama ia mengajar, atau kita menggambar wajah guru dengan sedikit parodi. Benar-benar terjadi... bahwa saat guru mengajar (kita sebagai siswa) belum tentu belajar. Ini mengacaukan kita untuk berproses menjadi pandai.

Dalam penelitian-penelitian pengajaran terkini, yang dimulai dari Dr. Georgi Lozanov, setelah ia sukses mengembangkan *accelerated learning* di Bulgaria, sampai padanannya *quantum learning* yang sukses diterapkan di Super Camp oleh Bobbi Deporter. Semua penelitian pengajaran tersebut telah dipraktikkan di beberapa negara Eropa, Amerika, dan sebagian Asia. Hasil penelitian yang kami kutip dari Adi W. Gunawan (2004); bahwa pengajaran guru yang berbasis kerja otak, kekuatan memori, *neuro-linguistic programming*, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, metakognisi, gaya belajar, kecenderungan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) dan modalitas belajar dan lainnya menjadi *basic power* untuk siswa belajar sampai pada tingkatan ... *ahaa aku paham*. Dalam situasi ini, cara guru mengajar sama dengan cara siswa belajar menjadikan pelajaran mudah dimengerti.

Bagi kami, sebagaimana kesimpulan riset S. Belen, bahwa di dunia ini sebenarnya tidak ada masalah belajar karena setiap anak dikaruniai potensi otak yang luar biasa yang membuat ia mampu menjadi manusia brilian. Yang ada justru masalah mengajar. Kekeliruan menerapkan metode dan teknik mengajar membawa siswa yang potensial menjadi anak berkemampuan rendah. Sehingga, kami percaya dan yakin semakin yakinnya bahwa metode-metode mengajar yang disukai anak menjadi kunci rahasia ketika anak dan siswa kita belajar. Harapan kami, buku ini menjadi panduan praktis, pegangan wajib, *manual book*, dan obor pengajaran guru untuk membantu anak dan siswa kita mencapai tingkat kompetensi terbaiknya pada setiap jenjang pendidikannya.

Pada Bab Pertama, kami ingin menyadarkan kepada para guru dan orangtua mengenai pentingnya mengetahui fungsi kerja otak dan tumbuh kembang otak pada objek didik kita. Sebab pada dasarnya, sepanjang anak atau siswa kita memiliki otak dalam batok kepalanya dan sehat secara medis PASTI anak/siswa itu CERDAS. Dalam melakukan aktivitas pembelajaran, penting jika harus mengetahui jenis kecerdasan terbaiknya sebelum kita memilih strategi pengajaran. Intinya dalam Bab Pertama adalah tak ada kecerdasan tanpa otak, siswa bodoh itu mitos, dan mengajarlah dengan cara masukkan informasi lewat pintu kecerdasan siswa yang “terbuka lebar”.

Di Bab Kedua, sebagaimana pada bab pertama, bahwa guru dan orangtua yang mengajar siswa dan anaknya dengan cara masukkan informasi lewat pintu kecerdasan siswa yang “terbuka lebar”, adalah suatu kesadaran bagi guru untuk memenuhi hakikat filosofis bahwa mengajar sesuai cara kerja otak adalah suatu pemenuhan hak asasi siswa dalam proses pendidikan. Sahabat guru... Pengajaran yang disukai siswa adalah rahasia menjadi Guru Super.

Di Bab Ketiga, kami ingin mengonfirmasi dan menegaskan bahwa belajar adalah sebuah upaya dan proses untuk mencapai indikator hasil belajar pada setiap kompetensi. Sejatinya pengajaran yang menyesuaikan dengan pola kerja otak sesuai gaya belajar siswa adalah mementingkan usaha yang menyeluruh (*the best process*), di mana konsekuensi logis dari usaha menyeluruh dan proses terbaik belajar siswa harus dinilai secara autentik (penilaian berbasis proses). Proses terbaik seperti ini akan menghasilkan hasil (produk) terbaik. Dan pada bab ini juga diberikan contoh praktis dan mudah membuat rubrik penilaian autentik.

Pada Bab Keempat, kami membantu para guru dan orangtua mengenai strategi mengajar *multiple intelligences* yang diklasifikasikan berdasarkan jenis-jenis dominan kecerdasan jamak atau *multiple intelligences*. Dalam bab ini juga kami secara lengkap memberi definisi pada setiap strategi-



strategi untuk memudahkan guru dan orangtua memahami konteks strategi yang akan digunakan. Termasuk prosedur penerapan setiap strategi, rekomendasi penerapan suatu strategi pada jenjang pengajaran siswa, pendekatan *multiple intelligences* serta modalitas belajar terhadap strategi yang digunakan, contoh rubrik penilaian strategi serta contoh hasil penilaian berbasis proses (penilaian autentik) siswa pada setiap strategi.

Tentu saja, seperti yang dikatakan Thomas Armstrong, strategi pembelajaran *multiple intelligences* mendorong para guru melakukan inovasi dalam cara mengajarnya. Oleh karena itu, setiap guru dituntut agar lebih kreatif mencari terobosan untuk mengoptimalkan semua jenis kecerdasan yang ada. Sehingga, kreativitas guru menjadi kata kunci untuk memunculkan strategi mengajar *multiple intelligences*. Sahabat Guru Super, buku ini memuat 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences, artinya ... Anda bisa menjadikan 1001 strategi mengajar *multiple intelligences* ... Anda pasti bisa, sepanjang Anda kreatif dan pembelajar.

Tak elok kiranya, jika kami tidak mengucapkan terima kasih yang tak terperi kepada para sahabat guru yang telah dikonsultasikan rencana pembelajarannya (*lesson plan/RPP*), di antaranya:

1. Guru-guru SDIT-SMPIT Buahati Islamic School, Jakarta.
2. Guru-guru rumpun MIPA dan Sosial di Pesantren Sumatera Thawalib, Bukittinggi, Sumatera Barat.
3. Guru-guru Sekolah Islam As-Shofa, Pekanbaru, Riau.
4. Guru-guru SDIT dan SMPIT Ash-Shibgoh, Cikupa, Tangerang.
5. Guru-guru SDIT Al-Hasanah, Bengkulu.

Jujur, guru-guru tersebut adalah tempat kami banyak belajar, berimprovisasi strategi mengajar. Dan secara khusus, kami tujukan pada guru-guru yang pernah kami observasi pengajarannya sampai pada penemuan *special moment ahaa siswa* hasil mengajar guru serta *feedback lesson plan*. Mereka-lah seniman pengajaran sesungguhnya.

Kepada guru besar kami, Munif Chatib. Sejak awal hingga kini beliau adalah tempat kami belajar. Sejatinya beliau-lah “penulis” *Strategi Multiple Intelligences* sesungguhnya. Terima kasih pada Prof. Dr. Wina Sanyaja, M.Pd., Guru Besar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung yang telah membaca dan merekomendasikan buku ini sehingga layak terbit.

Yakin Usaha Sampai...

Jakarta, 19 Februari 2015

Alamsyah Said, S.Pd., M.Si.

Andi Budimanjaya, S.Pd.



DAFTAR ISI

PRAKATA	xi

BAB 1 BELAJAR ITU MENGGUNAKAN OTAK, BUKAN DENGKUL	1

A. Tak Ada Kecerdasan Tanpa Otak, Siswa Bodoh Itu Mitos	11
B. “Cluster-cluster” Kecerdasan	2
C. Pabrik Kecerdasan	4
D. Salah Kaprah tentang Pintar	6
E. Rahasia Siswa Pintar	7
F. 3 Kriteria Siswa Pintar	8
G. Masukkan Informasi pada Pintu Kecerdasan Siswa yang “Terbuka Lebar”	10

BAB 2 MENGAJAR SESUAI CARA KERJA OTAK ADALAH HAK ASASI SISWA	15

A. Pengajaran yang Disukai Siswa, Rahasia Guru Super	15
B. Mengajar yang Disukai Otak	16

BAB 3 PENILAIAN PROSES, PENILAIAN YANG MANUSIAWI	21

A. Penilaian Autentik, Penilaian Berbasis Proses	21
B. Cara Mudah Membuat Penilaian Autentik	23

BAB 4 STRATEGI MENGAJAR MULTIPLE INTELLIGENCES	31

A. Active Learning pada Dasarnya Strategi Multiple Intelligences	31
B. Strategi Mengajar Kecerdasan Linguistik	32

1. Ceramah	33
2. Diskusi	37
3. Tanya Jawab.....	40
4. Wawancara	43
5. Presentasi.....	46
6. Pelaporan Oral	49
7. Reporter.....	51
8. Bercerita.....	55
9. Dongeng.....	57
10. Debat.....	59
11. Membaca Nyaring.....	63
12. Puisi	66
13. Tebak Kata.....	68
14. Aksara Bermakna.....	71
15. Pantun	74
16. Menulis Imajinatif	77
17. Menulis Informasi	80
18. Menulis Cerpen	82
19. Menulis Novel	87
20. Menulis Cerita dari Komik	89
21. Menulis Laporan	92
22. Menulis Personal	95
23. Kosakata.....	98
24. Teka-Teki Silang (TTS)	101
25. Pidato	104
26. Acak Kata	107
27. Menyusun Skenario	110
 C. Strategi Mengajar Kecerdasan Logis Matematis.....	112
28. Pengamatan.....	113
29. <i>Discovering</i>	117
30. <i>Problem Solving</i>	120
31. Identifikasi.....	123



32. Klasifikasi.....	126
33. Separasi.....	129
34. Kuantifikasi	132
35. Komparasi	135
36. Prosedural Teks.....	137
37. Pendataan	140
38. Tebak Angka.....	143
39. Tebak Simbol.....	145
40. Sudoku	148
41. Latihan Soal.....	150
42. Jawaban Soal	153
43. Eksperimen	156
44. Action Research.....	159
45. Studi Kasus.....	162
46. Analogi	165
47. Tebak Logis	168
D. Strategi Mengajar Spasial-Visual	171
48. <i>Mind Mapp</i>	172
49. Tulisan Tangan dan Pasir	176
50. Menulis di Udara.....	179
51. Urutan Gambar	182
52. Tebak Gambar	184
53. Menggambar Imajinatif.....	187
54. Huruf dalam Warna.....	191
55. Tebak Sketsa Wajah	193
56. Menggambar Makna Simbol.....	195
57. Membaca Peta	198
58. <i>Movie Learning</i>	201
59. Menebak Peta.....	204
60. Membaca Gambar	206
61. Tebak Angka dalam Warna.....	208
62. <i>Flash Card</i>	211



E. Strategi Mengajar Kecerdasan Musik	214
63. Parodi	215
64. Konser	218
65. Games Tebak Bunyi.....	222
66. Bernyanyi	224
F. Strategi Mengajar Kecerdasan Kinestetik.....	227
67. Jawaban Stik	227
68. Memancing Ikan	230
69. Lompatan Benar Salah	232
70. Matematika Basket.....	235
71. Gerakan Kreatif.....	237
72. Games Ular Tangga	240
73. Simulasi	242
74. Demonstrasi.....	245
75. Bermain Peran	247
76. Lari Kanan Kiri Benar Salah.....	250
77. Injak Angka.....	253
78. Lakukan Geometri	255
79. Kartu Domino.....	257
G. Strategi Mengajar Kecerdasan Interpersonal.....	261
80. Kerja Kelompok	261
81. Kartu Soal.....	264
82. Sosiodrama	267
83. Memberi dan Menerima.....	269
84. Jigsaw	271
85. Cerdas Cermat Berantai	275
86. Surat untuk Sahabat	278
H. Strategi Mengajar Kecerdasan Intrapersonal.....	281
87. Games Siapa Saya.....	281
88. Pertanyaan Dimulai dari Siswa	284



89. Mengenal Tokoh	288
90. Kontrak Nilai	291
91. Manipulasi Identitas	294
I. Strategi Mengajar Kecerdasan Naturalis	298
92. Tebak Suara Hewan	299
93. Identifikasi Tumbuhan	301
94. Matematika Daun	304
95. Karyawisata.....	306
GLOSARIUM	309
REFERENSI.....	319
PARA PENULIS.....	325



Guru Belajar untuk Mengajar
—Motto Guru Finlandia

Tentang Strategi Mengajar Multiple Intelligences:

*Menulis kembali pemikiran cemerlang hasil riset Thomas Armstrong, Ph.D.
dan pendapat ilmiah Prof. Yohanes Surya, Ph.D. dan Munif Chatib*

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* adalah suatu upaya mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran dengan cara mengoptimalkan delapan kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa. Strategi pembelajaran *multiple intelligences* adalah suatu cara mengakses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa, namun untuk mengeluarkannya kembali seluruh kecerdasan bersinergi dalam satu kesatuan yang unik sesuai dengan kebutuhan. Sehingga siswa mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran dengan cara yang menakjubkan.

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* menjadikan siswa sebagai sang juara pada bidang-bidang tertentu sesuai dengan kecerdasan yang menonjol pada dirinya, karena pada dasarnya dalam diri setiap siswa selalu ada satu atau lebih kecerdasan yang menonjol yang dimilikinya. Strategi pembelajaran *multiple intelligences* mendorong para guru melakukan inovasi dalam cara mengajarnya. Oleh karena itu, setiap guru dituntut agar lebih kreatif mencari terobosan untuk mengoptimalkan semua jenis kecerdasan yang ada. Sebagai strategi pembelajaran, asalkan memiliki prosedural aktivitas yang tertuang dalam *lesson plan*. Strategi *multiple intelligences* adalah seperti sebuah konteks yang luas. Apa pun nama strateginya, saya berusaha menamakan sebagai strategi *multiple intelligence*, contoh, strategi sosio drama (*role play*) sah-sah saja saya masukkan dalam keluarga besar strategi *multiple intelligences*. Demikian juga tebak kata, konser, simulasi, dan lain-lain.

Strategi mengajar *multiple intelligences* juga *active learning*, menekankan pada pembelajaran siswa aktif. Atas dasar pemikiran di atas, didukung kreativitas guru sangat mungkin buku yang berjudul *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* ada di tangan pembaca dan menjadi penuntun guru memilih strategi mengajarnya. Melakukan pembelajaran yang menyenangkan adalah satu syarat utama yang harus selalu diupayakan. Tidak ada yang tidak mungkin bila kita mau mencobanya.

1

Belajar Itu Menggunakan Otak, Bukan Dengkul



“Otak seperti otot, jika tidak digunakan akan berkurang kemampuannya.”

— Eric Jensen

A. Tak Ada Kecerdasan Tanpa Otak, Siswa Bodoh Itu Mitos

“Otak adalah seorang seniman, seorang ahli kimia, seorang ahli teknik. Ia terus bekerja menyusun dan mengatur dirinya sendiri. Sehingga ia bukan saja tempat penyimpanan yang paling efektif di dunia, melainkan juga merupakan pencatat kejadian dan pengurus perpustakaan yang efisien. Kecepatannya belum tertandingi oleh komputer mana pun.”

— Herbert Benson

Sebuah kisah nyata yang inspiratif berikut ini telah meneguhkan keyakinan kita, bahwa tidak ada anak yang bodoh. Berikut kisahnya:

Kisah anak Papua, 4 tahun tidak naik kelas berhasil menjuarai Olimpiade matematika-sains tingkat Asia

Kisah nyata mengenai sekelompok anak-anak paling “bodoh” asal Papua menjuarai Olimpiade sains tingkat dunia. *Host Kick Andy*, Andy F. Noya menampilkan kisah heroik keempat anak-anak asal Papua. Didampingi mentornya Prof. Yohanes Surya, anak-anak ini, Tina, Demira, Kohoy, dan Christian, adalah anak-anak yang dianggap paling “bodoh” di sekolahnya. Tina misalnya, 4 tahun tidak pernah naik kelas.

Di akademi Surya, Yohanes Surya mendidik keempat anak-anak tersebut dengan strategi dan metode yang tepat. Para siswa dilatih memahami logika dasar, fungsi, dan kegunaan materi. Sebelumnya keempat anak-anak tersebut belum bisa menulis dan mengalkulasi dengan benar. Metode ajar yang tepat menekankan pada kegiatan belajar *fun* dan kreatif. Dengan memotivasi sisi afektif keempat anak tersebut. Yohanes Surya berhasil mematahkan teori

usang, bahwa: “tidak ada anak yang bodoh, yang ada adalah mereka belum menemukan guru yang baik dengan metode yang tepat.

Dalam tayangan *Kick Andy*, keempat anak-anak ini: Tina, Demira, Kohoy, dan Christian berhasil menjuarai Olimpiade matematika-sains tingkat Asia dengan raihan empat emas, lima perak, dan tiga perunggu. Lebih dari itu, keempat anak-anak tersebut berhasil menemukan alat pendeteksi tsunami.

Bill Knake, manusia dengan IQ di bawah 50 adalah inspirator dan penulis buku

Kisah yang dikutip dari cerita Campbell dan Dickinson (2006: 202). Saat Bill masih bayi, kedua orangtuanya memutuskan bercerai. Ibunda Bill yang mengasuh memiliki parasaan terbebani atas asuhan ini. Saat Bill berumur 9 tahun, Bill dikirim untuk tinggal di panti asuhan guna memperbaiki mentalnya, di mana Bill menghabiskan hidupnya selama 12 tahun. Selama di panti, Bill diisolasi dari keluarga, teman-temannya, dan kota kecil di mana dia tinggal. Isolasi terhadap Bill juga berpengaruh hingga “membutakannya”. Dengan pertimbangan IQ di bawah 50, Bill tidak pernah diajari membaca dan menulis. Hari-harinya di panti itu dihabiskan dengan melakukan pekerjaan-pekerjaan kasar.

Setelah lepas dari fasilitas negara, Bill hidup dengan dukungan agensi masyarakat, guna membantu seseorang yang tumbuh dengan bentukan institusional untuk mencapai kehidupan yang lebih lengkap dan mandiri. Ketika usia 31 tahun, Bill memutuskan untuk belajar menulis dan membaca. Fasilitator agensi memberikan Bill seorang guru untuk mengajarkannya membaca dan menulis. Bill segera mengekspresikan keinginannya untuk menulis surat pada ibunya. Atas bimbingan guru, Bill mampu mengekspresikan keinginannya menulis surat pada ibunya.

Setelah mampu mengekspresikan keinginan menulisnya, Bill menentukan tujuan berikutnya: “menulis buku”. Dengan ragu-ragu, Bill menyampaikan keinginannya menulis buku kepada guru tersebut. Enam bulan kemudian, Bill menyelesaikan bukunya, dengan judul *The Inside World (Dunia Batin)*.

“Ketekunan” dan “hasrat” Bill Knake, menjadi modalitas sangat penting bagi Bill meraih keinginannya: menulis surat buat ibundanya dan menulis buku *The Inside World*. Kisah Bill Knake memberikan inspirasi pada banyak orang untuk mengatur dan mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. Kisah Bill Knake, menegaskan kepada kita, bahwa: tidak ada anak yang bodoh, yang ada adalah anak yang belum menemukan guru yang baik dan metode yang tepat.

B. “Cluster-cluster” Kecerdasan

Otak adalah mesin penghasil kepandaian. Namun manusia tidak akan pandai jika tidak ada proses belajar, caranya otak harus selalu digunakan. Cara menggunakan otak dengan berpikir.



Berpikir adalah belajar. Belajar tidak hanya duduk manis memperhatikan guru di kelas, tetapi juga berinteraksi adalah belajar, belajar juga dapat dilakukan dengan mengimajinasikan materi, seperti Einstein mengimajinasikan angka-angka. *Using imagination* adalah sebuah proses belajar. Tidak ada kepan- daian jika tidak ada proses belajar.

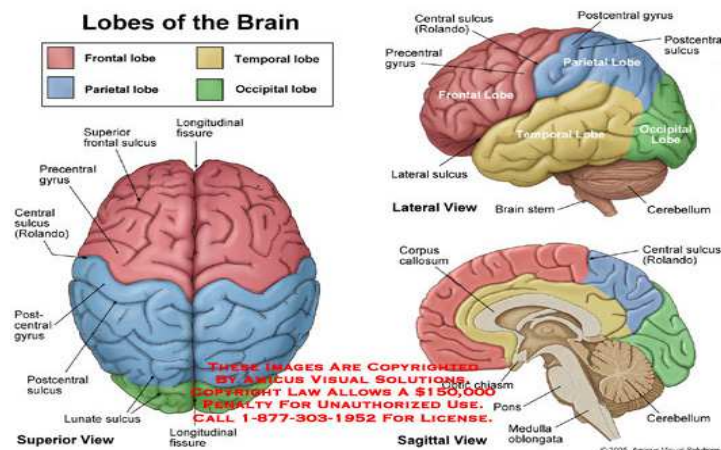
Ada otak di kepala
PASTI CERDAS.
Jika tidak ada otak
di kepala PASTI
BODOH.

Allah telah menyediakan wadah kecerdasan tepatnya di dalam sel-sel otak. Dari sini, selama proses belajar berlangsung proses karya pikir diproduksi dan berkembang sampai tahap manusia mencapai puncak kompetensi maksimalnya. Kecerdasan seseorang berkem- bang seiring kualitas belajar yang dialaminya.

Genetik pewaris kecerdasan anak tidak bersifat mutlak namun bersifat potensial, sebut Kazuo Murakami. Kualitas positif lingkungan dan kualitas asupan makanan turut andil memberikan penga- ruh terhadap perkembangan kecerdasan seseorang. Pola asuh dalam pendidikan dengan penuh ka- sih sayang berpengaruh terhadap arsitektur otak. Kuantitas (jumlah informasi) dan kualitas informasi (informasi yang diulang-ulang) mampu membuat *synaps* (jaringan antarsel otak) menjadi banyak dan kuat. Kecerdasan anak ditentukan seberapa banyak dan kuatnya *synaps*.

Penelitian otak masa kini telah menawarkan pandangan lebih luas mengenai kecerdasan. Otak adalah mesin kecerdasan sebut Hawkins dan Blakesle. Kecerdasan itu seluas samudra seperti seluas rahasia otak. Hingga kini ilmuwan belum selesai memetakan rahasia “alam semesta” otak. Makna logisnya adalah: jika kecerdasan seluas rahasia “alam semesta” otak, maka kecerdasan tidak hanya sebatas angka-angka hasil tes. Kecerdasan memungkinkan suatu kesinambungan yang dapat dikem- bangkan seumur hidup. Dalam konteks pendidikan, informasi di atas mengubah cara pandang men- jadi, “Bukan secerdas apa Anda, tetapi bagaimana Anda menjadi cerdas.”

Pada proses belajar semuanya bersumber dari otak. Otak memiliki susunan saraf yang kompleks dan canggih, jika diberi stimulus melalui proses *fun learning*, maka terbentuk jembatan-jembatan



Gambar 1.1:
Warna-warna pada otak
menunjukkan *cluster-cluster* atau
area-area jenis kecerdasan.

pengetahuan baru. Simpul koneksi antarjembatan pengetahuan dibangun oleh ikatan antar-*myelin* pada neuron-neuron otak. Semakin banyak simpul antarjembatan yang terbangun, maka semakin berkualitas otak tersebut alias semakin cerdas. Dalam batok kepala manusia, miliaran saraf dan bahan dasar lain tersusun sangat rapi dan kompleks. Sepertinya, Tuhan telah menciptakan setiap inci bagian otak dengan sangat canggih. Istilah kedokteran, bagian itu disebut lobus. Pembagiannya mirip *cluster-cluster* pada perumahan.

Otak manusia sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.1 memiliki area-area kecerdasan seperti pada tabel berikut ini.

Ranah Kecerdasan	Area Otak
Linguistik	Temporal kiri dan frontal <i>lobus</i>
Logis-Matematika	<i>Lobus</i> frontal kiri dan parietal <i>lobus</i> bagian kanan
Visual-Spasial	Hemisfer kanan bagian belakang, <i>lobus occipital</i>
Musik	<i>Lobus</i> temporal kanan
Kinestetis	<i>Cerebellum</i> , <i>ganglia basalis</i> , motor korteks.
Interpersonal	<i>Lobus</i> frontal, <i>lobus</i> temporal, <i>hemisphere</i> kanan, dan sistem <i>limbic</i> .
Intrapersonal	<i>Lobus</i> frontal, <i>lobus parietal</i>
Naturalis	<i>Lobus parietal</i> bagian kanan
Belum terpetakan (akan terus berkembang)	Bagian <i>lobus</i> yang belum terpetakan oleh para ahli

Posisi *lobus* dalam otak (*lobes of the brain*) merupakan ruang-ruang kecerdasan yang menegaskan bahwa: sepanjang manusia terlahir dengan memiliki otak, maka anak itu **PASTI CERDAS**. Stimulus edukasi yang sesuai, pola dan strategi pendidikan yang tepat, kesabaran yang melimpah ruah tanpa kekerasan, kontinuitas *fun learning* yang konsisten dan kesehatan tumbuh kembang yang terpelihara memungkinkan anak menjadi genius.

C. Pabrik Kecerdasan

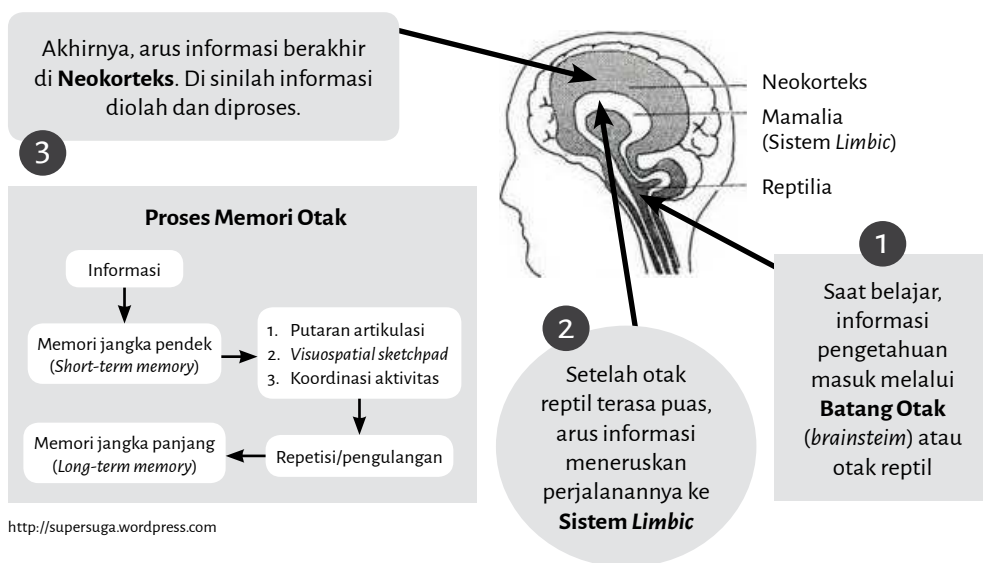
Pabrik seperti yang kita tahu adalah tempat segala sesuatu diproduksi yang hasilnya disebut produk. Misal, usaha pembuatan tempe yang diproduksi di rumah, maka usaha itu disebut pabrik tempe skala rumahan. Atau, pabrik motor yang merakit dan memproduksi motor disebut pabrik motor. Sederhananya, otak bertindak seperti pabrik yang memproduksi informasi pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan dan seterusnya hingga pada akhirnya informasi pengetahuan menjadi produk belajar atau karya intelektual. Bagaimana proses produksi yang terjadi di otak tidaklah semudah seperti pada produksi pabrik tempe dan motor.



Paul D. Mclean, neurosains dan psikiater dari Yale Medical School, menyebut otak manusia terdiri dari tiga bagian: otak reptil, otak mamalia, dan otak neokorteks. Otak reptil bermula dari batang otak yang terhubung dengan tulang belakang. Masuknya energi informasi bergerak dari dasar otak reptil melalui otak mamalia (pusat emosi) terus ke bagian atas otak neokorteks. Artinya: ketika kita mempersiapkan diri untuk belajar, kita harus merasa nyaman secara fisik. Faktor lingkungan, seperti suhu udara, tata cahaya, suara, dan area belajar harus kondusif demi memuaskan otak reptil. Anda harus memulai pembelajaran dengan sikap positif untuk memuaskan pusat emosi otak (otak mamalia). Ketika dua bagian pertama otak sudah puas otak pemikir dapat bekerja dengan baik.

Pada makhluk hidup, otak reptil bertanggung jawab terhadap rasa aman. Perasaan akan aman adalah perilaku instingtif primitif dari makhluk hidup. Dalam konteks pembelajaran, perilaku instingtif otak reptil berhubungan dengan “rasa aman dan nyaman”. Faktor lingkungan kelas, kebersihan kelas, kerapian dan keindahan kelas, *setting* kelas, suhu udara kelas, serta perasaan bersahabat dari guru sangat memengaruhi kondisi otak reptil siswa saat belajar.

Neokorteks tak ubahnya pabrik yang mengolah dan memproses informasi menjadi pengetahuan. Namun syarat utama memasuki wilayah pabrik neokorteks adalah memenuhi persyaratan yang diinginkan batang otak (otak reptil) dan otak *limbic*, yaitu *setting* kelas ideal, *apperception in the class* dan strategi mengajar yang sesuai. Jika semua syarat itu dipenuhi, maka otak reptil, limbik dan neokorteks otak benar-benar berfungsi sebagai pabrik kecerdasan. Pabrik kecerdasan yang dimaksud adalah proses memori otak, seperti Gambar 1.2.



Gambar 1.2: Tiga fase informasi pengetahuan untuk sampai pada memori jangka panjang.

D. Salah Kaprah tentang Pintar

Mari kita simak kisah-kisah berikut ini:

1. Saat masih taman kanak-kanak, **Nisrina Salsabila** belum bisa baca sampai jelang masuk Sekolah Dasar hingga disebut bodoh oleh kepala sekolahnya. Namun kini, Nisrina punya hobi membaca, menyenangi sains, matematika dan bahasa Inggris sebagai pelajaran favoritnya, bahkan bercita-cita menjadi astronom.



2. Di Pesantrennya Darunnajah, **Vici Fanny Yunita** dua kali gagal dalam ujian akhir matematika, yang membuatnya nyaris putus sekolah. Kegagalan ini telah membuat Fanny dicap sebagai santri bodoh oleh guru dan lingkungannya. Namun berkat pola kerja *multiple intelligence*, Fanny kini sukses bekerja sebagai staf HRD di perusahaan minyak.

3. **Tina, Demira, Kohoy, dan Christian** adalah anak-anak asal Papua yang dianggap paling bodoh. Tina sendiri empat tahun tidak naik kelas. IQ mereka berempat berada pada level antara 80–90. Berkat tangan dingin Yohanes Surya, keempat anak sekolah dasar asal Papua menjuarai Olimpiade matematika-sains tingkat Asia dengan raihan empat emas, lima perak, tiga perunggu dan berhasil menemukan alat pendeteksi tsunami. Kohoy, salah satu dari mereka, bahkan bercita-cita menjadi profesor matematika.



4. Semasa sekolah, **Muksin** adalah anak yang dianggap bodoh. Nilainya tidak pernah sangat memuaskan, ia pun pernah gagal pada tes Sipenmaru. Namun berhasil lulus psikotes dengan meyakinkan saat melamar kerja di perusahaan BUMN Antam. Kini di tempatnya bekerja ia adalah seorang *operating analyst officer*. Ia mencintai pekerjaannya yang penuh angka-angka sebagai analisis.

5. **Thomas Alva Edison**, dikeluarkan dari sekolah formal karena dianggap bodoh dan dianggap sering merepotkan guru dengan pertanyaan-pertanyaan *nyeleneh*. Namun pada akhirnya, Edison adalah ilmuwan paling bersinar karena penemuannya: Lampu.



6. **Albert Einstein**, siswa yang dianggap bodoh karena pertanyaan-pertanyaan dan perilakunya dianggap aneh. Einstein kecil pernah berperilaku seperti ayam dengan cara “menggerami” telur hanya untuk mengetahui “bagaimana proses ayam sampai menetas telur.” Namun siapa sangka, Einstein di kemudian hari adalah ilmuwan hebat.



Thomas Alva Edison
(1847-1931)



7. **Carl Sandburg**, penulis cemerlang Amerika yang mengumpulkan lagu-lagu rakyat Amerika menjadi sebuah antologi. Namun siapa sangka, Sandburg pernah gagal saat ujian masuk di bidang matematika dan *grammar* di West Point, semacam Akabri di Indonesia.



8. **Kenichi Fukui**, ilmuwan peraih Nobel bidang Kimia pada 1981. Namun siapa sangka, Fukui pernah gagal memecahkan soal kimia dari ujian masuk universitas di Jepang, walaupun soal ini merupakan bagian dari bidang keahliannya.

9. **Kazuo Murakami**, ahli genetika dunia asal Jepang pernah ditolak masuk Universitas Kyoto karena nilai hasil ujiannya rendah, dan hampir ditolak masuk Universitas Rochester, Amerika karena nilainya pas-pasan. Namun siapa sangka beberapa tahun kemudian, Kazuo Murakami adalah ahli genetika terkenal dunia, dan penulis buku paling laris *Ada Tuhan dalam Gen Kita*.



10. Dan masih banyak lagi. Jika disebutkan satu per satu, buku ini menjadi 1.000 halaman.

Dari kisah-kisah di atas, definisi pintar sejatinya adalah: kemampuan perilaku-afektif yang baik, memiliki keterampilan-psikomotorik, dan kemampuan akademik-kognitif yang luas. Dalam psikologi perkembangan, ketiganya merupakan satu kesatuan dalam sistem yang saling melengkapi yang ada pada setiap individu. Daniel Goleman (2006) menyebut perilaku bodoh tidak ditunjukkan dari angka hasil ujian, namun ditunjukkan dari ketidakmampuan mengendalikan sifat emosional.

Sejauh ini, paradigma guru dan orangtua tentang pintar cenderung salah kaprah dengan batasan definisi yang sempit. Faktanya, sebagaimana yang ditulis Chatib dan Said (2012) anak yang berperilaku baik (soleh/solehah), oleh guru dan orangtua belum disebut sebagai “anak pintar”. Anak dengan keterampilan yang memadai, seperti melukis, olahraga, membaca Al-Qur’an dengan benar, belum disebut sebagai “anak pintar.” Adapun, anak dengan perilaku “nakal” dan tidak terampil-psikomotorik, namun dengan nilai ujian matematika, IPA, dan bahasa Inggris yang selalu mendapat sempurna di rapornya cenderung disebut “anak pintar”. Seharusnya, sebutan “anak pintar” berlaku pada semua kemampuan psikoafektif, keterampilan-psikomotorik, dan kognitif-akademik.

E. Rahasia Siswa Pintar

Ketika tampil pada acara *Kick Andy*, Yohanes Surya membuktikan bahwa tidak ada anak yang bodoh, yang ada adalah mereka belum menemukan guru terbaik dan metode yang tepat. Alhasil, keempat siswa yang dianggap paling bodoh dari Papua menjuarai Olimpiade matematika-sains tingkat Asia, setelah mereka belajar sesuai cara otak manusia belajar.

Banyak kejadian yang kita dengar, bahwa siswa-siswa ini adalah siswa bodoh. Namun ketika kita bertanya, seperti apakah jenis kebodohan siswa-siswa itu? Jawabannya adalah, mereka memiliki nilai



sangat rendah pada pelajaran tertentu. Saat siswa-siswa lain, memiliki nilai tertinggi pada pelajaran tertentu, namun dengan kelemahan perilaku sosial dan emosional, mereka tetap dianggap anak yang pintar. Sepertinya: paradigma sesat ini telah menjadi kebudayaan sekolah/guru dan orangtua di Indonesia.

Berikut sebuah kisah mengenai kapan yang pintar menjadi bodoh yang diceritakan Goleman dalam *Emotional Question*.

“Jason H: siswa kelas dua yang nilainya selalu A di SMU Coral Spring, Florida, bercita-cita masuk Fakultas Kedokteran. Bukan sekadar Fakultas Kedokteran—ia memimpikan Harvard. Tetapi, Pologruto, guru fisiknya, memberi Jason nilai 80 pada sebuah tes. Karena yakin bahwa nilai itu — yang hanya B—akan menghalangi cita-citanya, Jason membawa sebilah pisau dapur ke sekolah dan, dalam suatu pertengkaran dengan Pologruto di laboratorium fisika, ia menusuk gurunya di tulang selangka sebelum dapat ditangkap dengan susah payah.

Hakim memutuskan bahwa Jason tidak bersalah, karena pada saat itu ia dianggap gila untuk sementara selama peristiwa tersebut— Sebuah panel terdiri atas empat psikolog dan psikiater bersumpah bahwa ia gila selama perkelahian itu. Jason mengatakan bahwa, ia telah berencana untuk bunuh diri karena nilai tersebut, dan pergi menemui Pologruto untuk mengatakan kepadanya bahwa ia akan bunuh diri karena nilai yang buruk itu. Pologruto menyampaikan cerita yang berbeda: “Saya rasa ia betul-betul mencoba membunuh saya dengan pisau itu,” karena ia sangat marah atas nilai tersebut.

Setelah pindah ke sekolah swasta, Jason lulus dua tahun kemudian sebagai juara kelas. Nilai sempurna dari kelas reguler akan memberinya angka A bulat, rata-rata 4,0, tetapi karena Jason telah mengikuti cukup banyak kursus lanjutan maka nilai rata-ratanya menjadi 4,614—jauh di atas A+. Meskipun Jason lulus dengan nilai terbaik, guru fisiknya yang lama, David Pologruto, mengeluh bahwa Jason tak pernah minta maaf atau mau bertanggung jawab atas serangan tersebut.”

Daniel Goleman, mengidentifikasi mengenai “kapan yang pintar menjadi bodoh” adalah ketika kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi; mengendalikan dorongan hati dan tidak melebihi-lebihkan kesenangan; mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir; berempati dan berdoa; dan manajemen sabar saat tercipta kondisi emosional. Jelas bahwa, perilaku bodoh tidak ditunjukkan oleh perolehan angka dari hasil ulangan, tetapi dari ketidakmampuan mengolah perilaku emosional.

F. 3 Kriteria Siswa Pintar

Secara sederhana, fungsi sekolah dan tugas guru adalah membentuk siswa pandai dengan indikator 3 kriteria. Seperti apa klasifikasi 3 kriteria itu? Berikut indikatornya:

1. **Kriteria psikoafektif**, merupakan perilaku-perilaku yang memenuhi unsur-unsur etika atau nilai-nilai yang ditunjukkan oleh siswa, di antaranya:



- a. Siswa memiliki respons terhadap setiap materi pelajaran.
Indikatornya:
 - Respons siswa terhadap materi pelajaran yang ditunjukkan melalui perhatian saat guru menerangkan.
 - Respons siswa terhadap umpan balik dalam menjawab pertanyaan guru.
 - Respons siswa terhadap pengumpulan tugas sesuai jadwal yang diberikan guru.
 - Respons siswa terhadap suasana kelas, khususnya dalam suasana belajar mengajar.
 - b. Siswa memiliki respons terhadap guru.
Indikatornya:
 - Siswa menghargai dan menghormati guru, melalui ucapan salam dan salim.
 - Siswa berperangai baik (soleh dan solehah), yang ditunjukkan melalui ketaatan terhadap aturan sekolah.
 - c. Siswa memiliki respons terhadap teman.
Indikatornya:
 - Siswa menunjukkan perilaku bersahabat kepada semua teman.
 - Siswa menunjukkan perilaku menghormati ke sesama teman.
 - Siswa berempati terhadap teman ditunjukkan melalui aktivitas tolong-menolong.
 - d. Siswa memiliki respons terhadap lingkungan sekitar.
Indikatornya:
 - Lingkungan sekolah yang bersih.
 - Siswa membuang sampah pada tempatnya.
 - Siswa menjaga kebersihan lingkungan sekolah yang ditunjukkan lewat piket kebersihan yang terjadwal.
 - e. Siswa memiliki respons terhadap aturan sekolah.
Indikatornya:
 - Berperilaku disiplin.
 - Berperilaku sopan dan santun terhadap guru.
 - Berperilaku taat terhadap aturan sekolah (taat aturan).
2. **Kriteria psikomotorik**, merupakan aktivitas siswa yang ditunjukkan melalui keterampilan yang memenuhi unsur estetika dari sebuah karya, di antaranya:
- a. Kemampuan menyampaikan pendapat/ide dan gagasan yang ditunjukkan melalui argumentasi.
Indikatornya:
 - Siswa terampil dalam berargumentasi secara lisan.
 - Siswa terampil menuangkan ide/gagasan serta pendapat melalui bahasa tulisan yang ditunjukkan melalui karya ilmiah, opini, artikel atau melalui surat pembaca.
 - b. Kemampuan menghasilkan karya.
Indikatornya:



- Siswa terampil melakukan aktivitas percobaan/eksperimen laboratorium.
 - Siswa terampil dalam hal seni, seperti: memainkan alat musik, bernyanyi.
 - Menghasilkan karya-karya seni, seperti: lukisan dan karya olah tangan lainnya.
- c. Kemampuan dalam bidang olahraga.
- Indikatornya:
- Siswa terampil dalam bidang olahraga.
 - Siswa terampil dalam memainkan alat-alat olahraga.
3. **Kriteria kognitif**, merupakan aktivitas akademik yang ditunjukkan melalui kemampuan menjawab soal, yang distandardisasi dengan logika benar-salah, di antaranya:
- a. Kemampuan menyelesaikan masalah dengan baik dan menjawab soal dengan benar.
- Indikatornya:
- Nilai mata pelajaran memenuhi ketuntasan.

Konsep pandai 3 kriteria telah menjadi Standar Kompetensi Lulusan pada Kurikulum 2013. Kriteria siswa pintar di atas harus dilihat secara manusiawi. Anak dengan kapasitas psikoafektif yang baik, sudah selayaknya disebut pintar/pandai, walau sang anak lambat secara kognitif-akademik. Anak dengan kemampuan psikomotorik baik walau bermasalah dalam bidang kognitif-akademiknya, juga selayaknya disebut pintar/pandai, begitu pun sebaliknya. Rahasia mengenai siswa pintar hanyalah paradigma. Bagaimana cara pandang kita terhadap luasnya kemampuan anak adalah yang lebih penting dari sekadar angka.

G. Masukkan Informasi pada Pintu Kecerdasan Siswa yang “Terbuka Lebar”

“Otak anak-anak mengandalkan jalur saraf yang sudah terbentuk untuk memahami informasi baru.”

— Wendy L. Ostroff

Diperkirakan sekitar 12.000.000.000 neuron bergabung membentuk otak manusia. Jika neuron-neuron ini saling berinteraksi dan terhubung satu dengan lainnya, maka koneksinya menjadi tak terbatas. Koneksi yang tak terbatas, adalah potensialisasi fungsi untuk memaksimalkan kinerja otak. Maka otak, seperti ungkapan Dilip Mukerji, memungkinkan seorang menjadi genius, namun dengan syarat sepanjang fungsi otak sehat secara medis. Bagaimana kinerja otak dalam merespons proses belajarnya sangat spesifik berbeda pada setiap orang. Barbara Prashnig ahli gaya belajar asal Selandia Baru menyebut kinerja otak saat merespons proses belajar disebut sebagai gaya belajar (*learning style*), sementara, Bobbi DePorter, penemu teori *quantum teaching* menyebut sebagai modalitas belajar (*learning modality*).

Gaya belajar dan modalitas belajar adalah representasi fungsi otak saat proses informasi berlangsung. Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, mengklasifikasikan dua kategori utama tentang bagaimana



kita belajar. *Pertama*, bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas). *Kedua*, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak). Intinya gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, lalu mengatur, dan mengolah informasi.

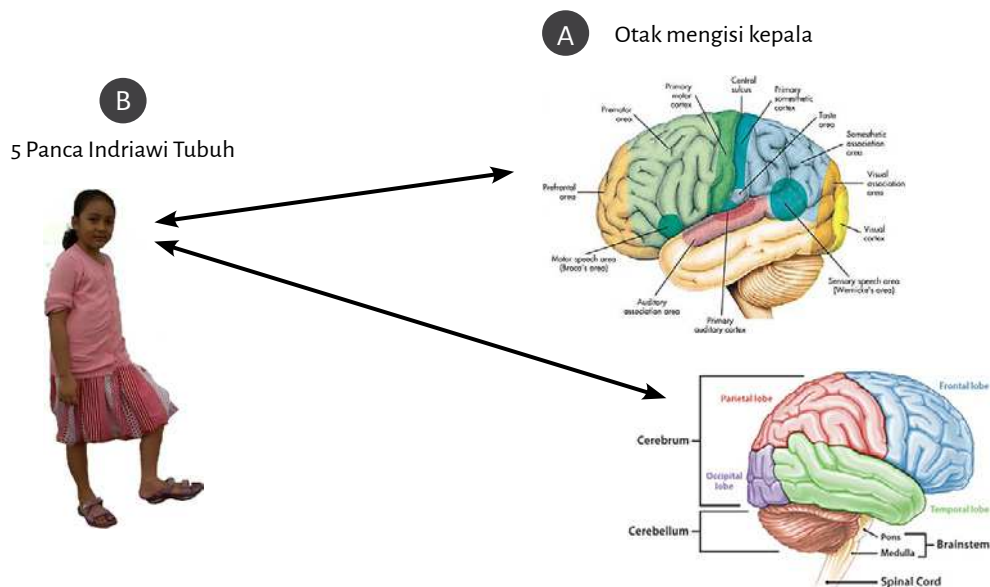
Modalitas Belajar:

Cara termudah bagi siswa menyerap informasi

Gaya Belajar:

Cara siswa mengatur dan mengolah informasi

Gambar:



Keterangan dan penjelasan gambar:

- A. Otak yang mengisi kepala: Sebagai pusat gaya belajar, di mana setiap *cluster* atau bagian-bagian otak berfungsi sebagai jendela masuknya informasi.
- Gaya belajar logis-matematis terletak pada *cluster prefrontal area* (warna kuning muda), yaitu bagian *lobus* frontal kiri dan parietal kanan.
 - Gaya belajar linguistik terletak pada *cluster prefrontal area* (warna kuning muda) dan *premotor area* (warna hijau), yaitu bagian *lobus* temporal kiri dan *lobus frontal motor speech area*, yaitu area Broca (warna hijau tua) dan *sensory speech area*, yaitu area Wernicke (lingkaran warna biru).
 - Gaya belajar spasial-visual terletak pada *cluster hemisphere* (warna kuning muda/*visual as-*

sociation area dan kuning tua bagian belakang/*visual cortex*), tepatnya bagian *lobus occipital*.

- Gaya belajar musik terletak pada *cluster premotor area* (warna hijau), yaitu bagian *lobus temporal* kanan.
 - Gaya belajar kinestetik terletak pada:
 - 1) *Cluster cerebellum* (otak kecil), yakni terletak di bagian belakang kepala, dekat dengan ujung leher bagian atas (warna kuning garis cokelat).
 - 2) *Cluster ganglia basal*, merupakan sekelompok struktur besar di tengah otak yang mengelilingi sistem *limbic* dalam.
 - 3) *Cluster motor cortex*, yakni terletak pada *primary motor cortex* tepatnya di tengah otak (ditunjukkan oleh warna hijau tua dalam Gambar 1).
 - Gaya belajar interpersonal terletak pada *cluster prefrontal area* (*lobus frontal*) dan *lobus temporal* dan sistem *limbic* dalam, juga pada *cluster hemisphere* (*visual association area* dan *visual cortex*), tepatnya bagian *lobus occipital*.
 - Gaya belajar intrapersonal terletak pada *cluster prefrontal area* (*lobus frontal*) dan *lobus parietal*, serta sistem *limbic*, yang terletak di bagian tengah otak dan membungkus batang otak.
 - Gaya belajar naturalis terletak pada *cluster lobus parietal* kiri, yang tepat berada di bagian tengah otak.
- B. Seluruh pancaindra tubuh: Merupakan sumber modalitas belajar, di mana setiap bagian tubuh mewakili:
1. Indriawi telinga, lidah (mulut) modalitas belajar auditori, melalui: mendengar dan berbicara.
 2. Indriawi mata, modalitas belajar visual, melalui: melihat dan membaca.
 3. Indriawi kulit dan hidung, modalitas belajar taktil, melalui: memegang dan memanipulasi.
 4. Indriawi tangan, modalitas belajar kinestetik, melalui: aktivitas gerak seperti menulis.

Modalitas belajar adalah cara termudah informasi masuk ke dalam otak melalui pancaindra yang kita miliki. Pada saat informasi tersebut ditangkap oleh panca indra, maka bagaimana informasi tersebut diserap, diatur dan diproses di otak, disebut gaya belajar. Modalitas belajar seseorang berpengaruh pada kecepatan otak menangkap informasi dan kekuatan otak menyimpan informasi tersebut dalam ingatan atau memori.

Barbara Prashnig (1998), ahli dan penemu *learning styles analysis* (LSA) asal Austria, mengkategorisasi modalitas belajar dengan empat modalitas, yaitu:

1. **Auditori:** Aktivitas yang melibatkan unsur indriawi telinga—mendengar, serta indriawi lidah—rasa (berbicara).
Modalitas auditori dapat dilakukan dengan cara mendengar dan berbicara: melalui suara, musik, nada, irama, dialog, cerita, debat, tanya jawab, dan lain-lain yang terkait.
2. **Visual:** Aktivitas yang melibatkan unsur indriawi mata—melihat.
Modalitas visual dapat dilakukan dengan cara melihat: melihat gambar/warna, membaca gambar/warna dan membedakan gambar/warna, melihat dan menelaah catatan, diagram, tabel,



mind mapp, dan hal-hal lain yang terkait.

3. **Taktil:** Aktivitas yang melibatkan unsur indriawi hidung—mencium, dan indriawi kulit—meraba (merasakan).
Modalitas taktil dapat dilakukan dengan cara memanipulasi dan memegang.
4. **Kinestetik:** Aktivitas yang melibatkan unsur indriawi kulit—meraba (merasakan), termasuk unsur gerakan olah tubuh.
Modalitas kinestetik dapat dilakukan dengan cara melakukan untuk merasakan, di antaranya: menulis, melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, koordinasi antartubuh, seperti memegang dan mempraktikkan alat ukur satuan milimikro dan hal-hal lain yang terkait.

Modalitas belajar dan gaya belajar merupakan unsur-unsur berbasis biologis atau genetis, yang respons pengaruhnya berasal dari lingkungan dan kebiasaan-kebiasaan yang tercipta dalam masa yang panjang. Jika, modalitas belajar adalah cara termudah dalam menyerap informasi, maka gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Modalitas dan gaya belajar merupakan satu kesatuan sistem yang mendukung kualitas penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

Untuk memaksimalkan fungsi dan kegunaan “*cluster-cluster*” otak, guru hendaknya memiliki informasi mengenai jenis gaya belajar dan modalitas siswa. Informasi ini dapat diperoleh saat proses penerimaan siswa baru. Jika, informasi gaya belajar dan modalitas belajar sudah diperoleh, maka guru menentukan strategi pengajaran yang sesuai.

Sahlberg (2014), guru SD dan mantan pejabat di Kementerian Pendidikan Finlandia menyebut guru terbaik adalah guru yang belajar untuk mengajar dengan baik dan benar. Mengajar siswa sesuai gaya belajar dan modalitas belajarnya menjadi lingkup kualitas guru di Finlandia. Pantaslah jika negara Finlandia menjadi model pendidikan terbaik yang menjadi rujukan dunia.



*Kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat.
Namun siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan itu dengan lebih cepat.*

— Mel Silberman

2

Mengajar Sesuai Cara Kerja Otak adalah Hak Asasi Siswa

“Berhenti mengajar jika cara mengajar Anda tidak sesuai dengan cara kerja otak siswa.”

— Alamsyah Said & Andi Budimanjaya



A. Pengajaran yang Disukai Siswa, Rahasia Guru Super

Sederhana saja: Sekolah bukan kumpulan dari hewan, tetapi manusia. Institusi sekolah adalah kumpulan peserta didik yang sedang berada pada usia tumbuh kembang untuk belajar. Gravitasi belajar siswa berpusat pada otak, bukan dengkulnya. Guru Super adalah ketika guru mengajar siswa mengalami proses belajar. Ingat! Guru mengajar, belum tentu peserta didik belajar. Bisa jadi saat guru mengajar peserta didik asyik melamun atau tidur. Mengajar dan belajar adalah dua proses yang berbeda.

Bisa saja guru mengajar hingga berbusa-busa mulutnya, namun peserta didik tidak mengerti apa yang disampaikan guru, atau bisa saja guru mengajar, peserta didik *“ngelamun ndak jelas”*. Dalam pembelajaran, hak paling asasi peserta didik adalah ketika guru mengajar sesuai dengan gaya belajar dan modalitas belajar peserta didik. Guru harus tahu ini, bahwa hak mengajar itu ada di tangan peserta didik, bukan di tangan guru. Yang perlu dilakukan guru adalah “merebut” hak mengajar itu, sebut Mustofa Jufri, seorang psikolog manusia. Bagaimana caranya? Caranya, puaskan otak reptil peserta didik terlebih dahulu, ajar peserta didik sesuai gaya belajar dan modalitas belajarnya, dan masukkan informasi pengetahuan lewat jendela (*lobus*) kecerdasan peserta didik yang terbuka lebar.

Mengapa harus seperti itu caranya? Mari kita tengok berikut ini: Tuhan Yang Maha Pencipta, memberikan kita seperangkat mesin bernama otak. Karena dengan otak manusia menjadi pandai, kecuali otak tersebut rusak secara medis. Pendapat ilmiah dari Jeff Hawkins dan Sandra Blakeslee menyebut otak manusia tidak ubahnya seperti mesin penghasil kecerdasan, dan manusia menjadi genius ketika mesin itu bekerja dengan mekanisme naturalnya.

Di sekolah Anda, adakah peserta didik Anda yang tidak memiliki mesin

Guru mengajar, belum tentu peserta didik belajar. Sebab mengajar dan belajar adalah dua proses yang berbeda. Inilah hakikat Guru Super.

kecerdasan itu? Tentu tidak, karena Tuhan telah memberikan kita seperangkat daging lunak yang disebut otak. Sehingga pastilah semua peserta didik BERPOTENSI untuk genius sampai pada taraf kompetensi maksimal. Lalu, mengapa ada peserta didik yang sulit memahami pelajaran? Menjawab

Tidak ada anak yang BODOH, yang ada anak yang BERKEMAMPUAN RENDAH. Obatnya adalah guru yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan jenis kecerdasan atau gaya belajar dan modalitas belajar anak.

pertanyaan ini: Bacalah kisah Tina, Demira, Kohoy, dan Christian. Mereka adalah anak-anak asal Papua yang dianggap paling bodoh. Tina sendiri empat tahun tidak naik kelas. Namun berkat “obat mujarab pengajaran” anak-anak Papua itu berhasil meraih empat emas, lima perak, tiga perunggu dalam kejuaraan kognitif matematika di China dan mereka berhasil menemukan alat pendeteksi tsunami. Bahkan Kohoy, bercita-cita menjadi profesor matematika.

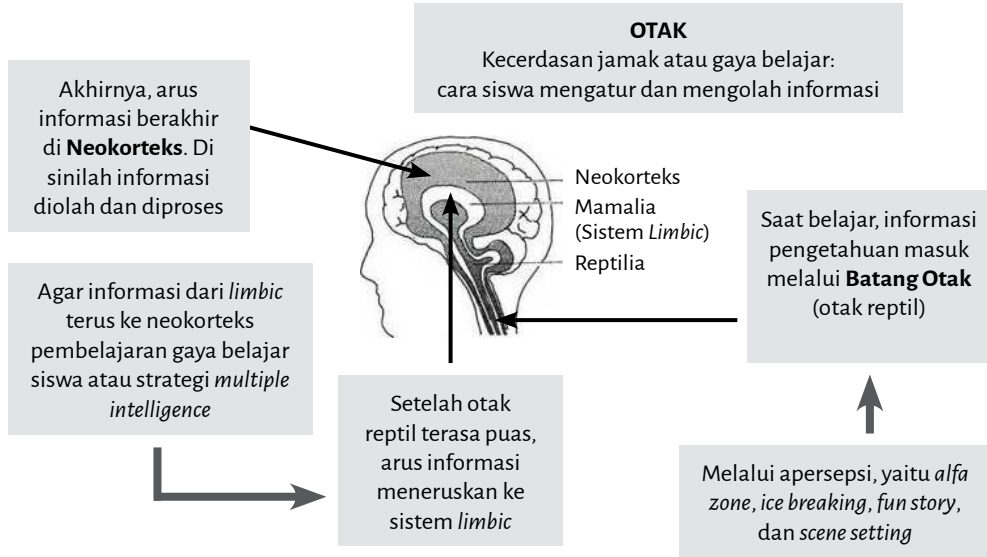
B. Mengajar yang Disukai Otak

Chatib dan Said (2012), menyebut empat tipe kemampuan menyerap informasi pelajaran pada setiap anak, yaitu:

1. Tipe pembelajar cepat (*fast learner*).
Ciri umum anak yang memiliki tipe pembelajar cepat adalah sangat mudah memahami pengetahuan yang diinformasikan. Biasanya anak dengan tipe ini, sekali guru menjelaskan anak langsung dengan mudah memahami, hanya butuh sekali pengulangan anak dengan sangat mudah memahami isi materi.
2. Tipe pembelajar normal (*normaly learner*).
Anak dengan tipe pembelajar normal membutuhkan sekali sampai tiga kali pengulangan materi ajar agar memahami isi materi ajar.
3. Tipe pembelajar lambat (*slow learner*).
Anak dengan tipe pembelajar lambat adalah anak yang memerlukan waktu pengulangan yang sering. Guru membutuhkan beberapa kali pengulangan (bisa lebih dari 3-6 x) agar anak bisa memahami materi. Tipe belajar anak ini merespons dengan lambat informasi materi yang diterimanya. Anak dengan tipe ini memiliki hambatan belajar yang sangat besar dibanding anak dengan tipe pembelajar normal.
4. Pembelajar sangat lambat (*very slow learner*).
Umumnya, anak yang berada pada tipe ini adalah anak kategori berkebutuhan khusus. Tipe anak ini, amat sangat lambat memahami isi materi dikarenakan alasan medis dan psikologis (mental).

Empat tipe kemampuan menyerap informasi pelajaran pada anak adalah deskripsi mengenai kecepatan memahami konteks materi ajar. Tipe nomor berapa anak kita berada sangat dipengaruhi oleh kualitas edukasi dalam keluarga dan sekolah sejak usia balita atau 0 sampai 7 tahun pertama. Semakin tidak berkualitas model edukasi keluarga dan sekolah, maka semakin besar peluang anak memiliki tipe nomor 4 dan 3.





Gambar tersebut di atas menjelaskan bagaimana alur kerja masuknya informasi pengetahuan dalam proses belajar anak. Jika faktanya, tidak ada anak yang BODOH, yang ada anak yang memiliki HAMBATAN BELAJAR. Maka, ada solusi cara membuka hambatan belajar anak. Ada dua cara membuka tirai hambatan belajar anak: *pertama*, *apersepsi in the class*, *kedua*, strategi mengajar sesuai gaya belajar anak.

Penggunaan apersepsi di dalam kelas (*apersepsi in the class*) meliputi: alfa zona (zona fokus), *warmer*, *scene setting*, dan *pre teach*. Adapun, strategi mengajar *multiple intelligences*, dapat dilihat pada halaman berikut ini.

Strategi mengajar dan pendekatan *multiple intelligences* pada gambar di atas:

1. Pengamatan (logis-matematis, naturalis).
2. Tanya jawab (linguistik).
3. Wawancara (linguistik, interpersonal).
4. Demonstrasi (kinestetik, interpersonal).
5. Merangkai pola (spasial-visual, kinestetik, interpersonal).
6. Eksperimen (logis-matematis).
7. Tebak kata, mengurut pola berdasarkan kriteria kata (linguistik, logis-matematis).
8. Curah gagasan (linguistik, logis-matematis).



PANCAINDRA

(Modalitas Belajar):
Cara termudah bagi siswa
menyerap informasi



5

Mengomunikasikan



4

Mengasosiasi/menalar

1

Mengamati



2

Menanya



SCIENTIFIC APPROACH

1. Mengamati
2. Menanya
3. Mengeksplorasi
4. Mengasosiasi/menalar
5. Mengomunikasikan



3

Mengeksplorasi



Strategi mengajar guru: wawancara, *games* mencari harta karun, identifikasi

Prosedur aktivitas:

1. Guru mengajak siswa bernyanyi bersama: <i>Setiap hari aku bangun pagi</i> <i>Melipat selimut dengan rapih</i> <i>Lalu mandi dan gosok gigi</i> <i>Sholat subuh tak lupa lagi</i>	Apersepsi: <i>Alfa zone</i> , bertujuan untuk mengalfakan otak siswa, sehingga siswa dapat fokus, konsentrasi, sehingga otak reptil siswa terpuaskan dan siap belajar.
2. Guru meminta salah seorang siswa bercerita tentang kegiatannya mulai dari pagi sampai malam hari.	Apersepsi: <i>Scene setting</i> (sebagai pengantar sebelum masuk ke materi inti).
3. Guru menampilkan gambar pada PowerPoin, dan meminta siswa mengamati gambar seorang anak menyapu di kamar dengan cermat.	Mengamati.
4. Siswa melanjutkan membaca teks "Tugasku di Pagi Hari" dengan suara nyaring.	Mengamati.
5. Siswa dibagi per kelompok, satu kelompok 4-5 siswa. Kemudian siswa mewawancarai teman satu kelompoknya mengenai tugas di rumah setiap pagi.	Menanya.
6. Setelah aktivitas wawancara, siswa menuliskan kegiatan sehari-hari yang dilakukan di rumah.	Mengasosiasi (mengeksplorasi).
7. Guru mengajak siswa secara berkelompok bermain <i>games</i> mencari harta karun (mencari gambar beberapa kegiatan siswa yang dilakukan sehari-hari). Gambar-gambar tersebut disebar guru di ruang kelas.	Mengumpulkan informasi (menalar).
8. Siswa menyebutkan kegiatan sehari-hari sesuai gambar yang ditemukan kemudian dihubungkan dengan satuan waktu.	Mengomunikasikan.
9. Siswa mengamati jam analog yang ditunjukkan guru.	Mengamati.
10. Siswa menuliskan waktu tertentu yang berkaitan dengan jam.	Mengumpulkan informasi (menalar).
11. Siswa mengidentifikasi berbagai kegiatan anggota keluarga pada waktu tertentu.	Mengumpulkan informasi (menalar).
12. Siswa menulis teks buku harian mengenai keluarga dengan EYD yang tepat.	Mengomunikasikan.

Pendekatan *multiple intelligences*: linguistik, kinestetik, logis-matematis



Pengukuran tunggal tidak cukup untuk memberikan gambaran/informasi tentang kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan sikap seorang siswa.

— Benjamin S. Bloom

3

Penilaian Proses, Penilaian yang Manusiawi



“Hasil penilaian tidak mutlak dan tidak abadi karena siswa terus berkembang sesuai dengan pengalaman belajar yang dialaminya.”

— Benjamin S. Bloom

A. Penilaian Autentik, Penilaian Berbasis Proses

Fokus utama penilaian dalam pendidikan adalah sikap dan perilaku siswa, menyusul penilaian akademik dan penilaian keterampilan. Proses aktivitas ketiga area ini sangat mungkin dilakukan secara autentik, yaitu menilai proses pembelajaran serta hasil belajar. Umum jika guru mengalami kesulitan ketika harus menilai aspek sikap dan menuangkannya dalam laporan hasil belajar. Berbeda saat menilai aspek pengetahuan yang dianggap sangat mudah oleh guru.

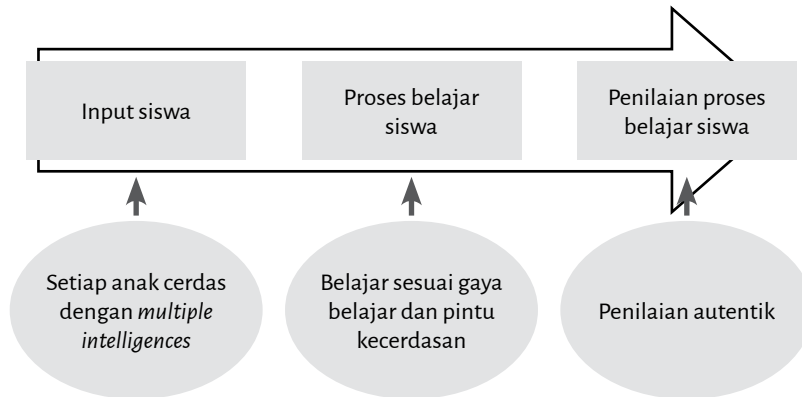
Aspek	Sumber penilaian
Menilai sikap	Diperoleh dari aktivitas proses belajar siswa. Cara menilai dengan menggunakan rubrik penilaian.
Menilai keterampilan	Diperoleh dari aktivitas proses, namun dapat juga diperoleh dari hasil akhir (dalam bentuk karya). Cara menilai dengan menggunakan rubrik penilaian.
Menilai pengetahuan	Diperoleh dari hasil akhir, namun dapat juga diperoleh dari proses. Cara penilaian menggunakan <i>scoring</i> atau dapat juga menggunakan rubrik penilaian.

Chatib (2009), dalam buku *Sekolahnya Manusia* telah lebih awal menyebut penilaian autentik sangat manusiawi dalam menilai proses dan hasil belajar siswa. Kurikulum 2013 telah mengadopsi model penilaian ini ke dalam sistem penilaiannya. Penilaian autentik didasari pada:

1. Sifat proses pembelajaran adalah *apersepsi-scene setting* berbasis otak.
2. Sifat proses pembelajaran adalah *scientific approach* atau pendekatan ilmiah.

3. Sifat penilaian proses pembelajaran adalah *assessment authentic* atau penilaian autentik (penilaian berbasis proses).

Diagram alir penilaian autentik berbasis proses sebagaimana disebut Chatib (2009) bermuara dari input awal siswa sebagai anak bangsa yang ingin belajar.



Bentuk penilaian autentik mencakup penilaian kinerja, portofolio, dan tes tertulis. Keunggulan yang diperoleh dari penerapan penilaian autentik dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- Guru memandang penilaian dan pembelajaran secara terpadu.
- Aktivitas belajar siswa mencerminkan masalah dunia nyata.
- Guru menggunakan berbagai cara dan kriteria.
- Cara penilaian holistik, meliputi kompetensi utuh yang merefleksikan sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Logika dasar penerapan penilaian autentik, sebagai berikut:

- Pengukuran tunggal tidak cukup untuk memberikan gambaran/informasi tentang kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan sikap seorang siswa.
- Hasil penilaian tidak mutlak dan tidak abadi karena siswa terus berkembang sesuai dengan pengalaman belajar yang dialaminya.

Kita menyadari, bahwa banyak di antara kita saat masih bersekolah mendapatkan nilai ujian di bawah standar, atau pas-pasan atau mungkin juga sempurna. Namun nilai itu tidak abadi terhadap kondisi keadaan kita di masa sekarang. Seiring usia kedewasaan kita seiring itu pula respons kondisi keadaan masa depan berkembang. Sehingga cerita siswa paling bodoh saat masih bersekolah, kemudian menjadi pengusaha sukses di kemudian hari menjadi fakta nyata di kehidupan kita. Sempit jika nilai hasil tes standar digunakan untuk proses pembelajaran tumbuh kembang siswa.

Penilaian autentik adalah penilaian pada saat proses belajar siswa berlangsung. Motivasi siswa



untuk berhasil adalah esensi yang terkandung dalam penilaian autentik. Motivasi dari semua pihak akan dapat membantu siswa yang awalnya merasa tidak berhasil melakukan aktivitas pembelajaran tertentu, menjadi sebuah keyakinan untuk berhasil. Sebab pola kerja penilaian autentik adalah *ipsative* dan *ability test*.

Apa itu *ipsative* dan *ability test*? *Ipsative* dalam penilaian autentik adalah penilaian terhadap hasil belajar siswa diukur dari perkembangan siswa itu sendiri sebelum dan sesudah pembelajaran. (Chatib, 2009: 163)

Hasil riset Kazuo Murakami menyimpulkan bahwa setiap individu adalah berbeda dalam usahanya untuk meraih prestasi terbaiknya. Karena itu, guru dan orangtua disarankan tidak membandingkan prestasi siswa/anaknya dengan siswa/anak lainnya. Adapun *ability test* adalah tes kemampuan yang bertujuan mengetahui kemampuan siswa, bukan ketidakmampuan siswa. (Chatib, 2009: 157)

Kompetensi **psikomotorik** adalah aktivitas belajar siswa dalam bentuk *performance*, karya/produk dan proyek. Adapun kompetensi **kognitif** adalah soal tes yang dibuat oleh guru dan dijawab siswa.

B. Cara Mudah Membuat Penilaian Autentik

Sebelum membuat penilaian autentik atau penilaian berbasis proses, perlu diketahui jenis-jenis penilaian dalam Kurikulum 2013, sebagai berikut:

1. **Penilaian unjuk kerja.** Dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.
Contoh: penilaian kegiatan praktik di laboratorium, praktik sholat, praktik olahraga, presentasi, diskusi, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi, dan menulis informasi.
2. **Penilaian sikap.** Siswa diminta menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya.
Contoh: lembar pengamatan dan penilaian sikap.

LEMBAR PENILAIAN ANTARSISWA

Petunjuk:

Berilah tanda cek pada kolom skor sesuai sikap tanggung jawab yang ditampilkan siswa, dengan kriteria sebagai berikut:

4	:	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3	:	Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
2	:	kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
1	:	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Hari / Tanggal	Kejadian	Keterangan

No.	Nama Siswa	Sikap							Keterangan
		Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Toleransi	Gotong royong	Santun	Percaya Diri	
1									
2									
3									
4									
5									

Sikap	Skor Akhir										Rata-rata	Nilai Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Jujur												
Disiplin												
Tanggung jawab												
Toleransi												
Gotong royong												
Santun												
Percaya diri												
SKOR AKHIR												

3. **Penilaian diri.** Siswa diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya.

Contoh: instrumen penilaian diri siswa.

Nama Siswa :

Pelajaran :

Kelas :

No.	Pernyataan	Alternatif	
		Ya	Belum
1	Saya berusaha meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT agar mendapat ridha-Nya dalam belajar		
2	Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		



lanjutan ...

3	Saya berusaha mematuhi segala peraturan yang berlaku		
4	Saya optimis bisa meraih prestasi		

4. **Penilaian proyek.** Penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu. Penyelesaian tugas dimaksud berupa investigasi yang dilakukan oleh peserta didik, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data.

Contoh: proyek menulis informasi.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS INFORMASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai				
		5	4	3	2	1
Informasi yang disampaikan	50%	Siswa mampu menuliskan informasi antara 15 - 20	Siswa hanya mampu menuliskan informasi antara 10 - 14	Siswa hanya mampu menuliskan informasi antara 5 - 9	Hanya 1 - 4 informasi yang ditulis	Tidak ada informasi materi yang ditulis
Kualitas tulisan	40%	Isi tulisan mengalir dan mudah dipahami	Isi tulisan kurang mengalir tetapi masih bisa dipahami	Isi tulisan kurang mengalir dan cenderung sulit dipahami	Isi tulisan tidak mengalir dan tidak bisa dipahami	Tulisan tidak berkualitas atau isi tulisan tidak mengandung unsur informasi materi
Jumlah kata dalam tulisan	10%	Jumlah kata antara 400 - 500 kata	Jumlah kata antara 300 - 400 kata	Jumlah kata antara 200 - 300 kata	Jumlah kata kurang dari 200 kata	Tidak ada sama sekali (jumlah kata 0)

5. **Penilaian portofolio.** Penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu.

Informasi tersebut dapat berupa karya siswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh siswa.

Contoh: kumpulan hasil pekerjaan siswa dapat berupa: puisi; karangan; gambar/tulisan; peta/denah; desain; *paper*; laporan observasi; laporan penyelidikan; laporan penelitian; laporan eksperimen; sinopsis naskah pidato/khotbah; naskah drama; naskah puisi, naskah pantun, menulis informasi; kartu ucapan; komposisi musik; dan teks lagu.

6. **Penilaian tertulis.** Tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal, peserta didik tidak selalu merespons dalam bentuk menulis jawaban. Dapat juga dalam bentuk yang lain, seperti memberi tanda, mewarnai, dan menggambar.



Contoh:

- a. Memilih jawaban: pilihan ganda, pilihan benar-salah, menjodohkan, sebab akibat.
- b. Menyuplai jawaban: isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, uraian.

7. **Penilaian hasil kerja (produk).** Penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, karangan (cerita pendek), karya seni (patung, gambar, lukisan), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, dan logam. Tahap penilaian produk adalah persiapan dan pembuatan produk.

Contoh: penilaian produk.

Mata Ajar :
Nama Proyek :
Alokasi Waktu :
Nama Siswa :
Kelas :

No.	Tahapan	Skor (1–5)
1	Tahap perencanaan bahan	
2	Tahap proses pembuatan: a. Persiapan alat dan bahan b. Teknik pengolahan c. K3 (Keselamatan kerja, keamanan, dan kebersihan)	
3	Tahap akhir (hasil produk): a. Bentuk fisik b. Inovasi	
TOTAL SKOR		

Ketujuh jenis penilaian autentik berbasis proses belajar memiliki alat/instrumen penilaian, di antaranya:

1. Sistem *scoring*.
2. Sistem *checklist* (daftar periksa).
3. Sistem rubrik penilaian.

Cara membuat rubrik penilaian dari penilaian autentik berbasis proses belajar, sebagai berikut:

1. Tentukan prosedur aktivitas siswa yang akan dievaluasi dalam *lesson plan* tematik.

Contoh:

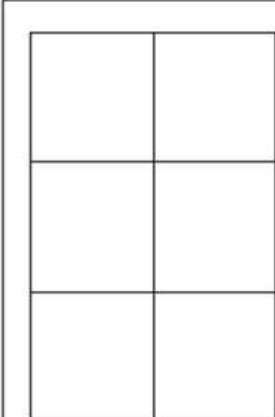


Prosedur Aktivitas	Waktu	Keterangan
Siswa menyusun potongan gambar (<i>puzzle</i>) seperti yang ada dalam buku siswa	10'	▪ Kegiatan Inti ▪ Elaborasi ▪ Strategi: <i>exercise</i> ▪ <i>Scientific approach</i> (menalar)

 **Ayo Berkreasi** 

Susunlah gambar di bawah ini

Nama _____





Tema 1 Subtema: Tubuhku 

Aktivitas yang dievaluasi: menyusun potongan gambar (*puzzle*).

2. Membuat kriteria dari aktivitas siswa yang dievaluasi.

Contoh (disadur dari Munif Chatib):

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Menyusun Potongan Gambar

No.	Kriteria	Kriteria			
		 Buruk Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
1	Ketepatan menyusun potongan gambar	Memasang keenam potongan gambar dengan tepat	Memasangkan 4-5 potongan gambar dengan tepat	Memasangkan 2-3 potongan gambar dengan tepat	Hanya memasangkan 1 potongan gambar
2	Ketepatan waktu penyelesaian tugas	Selesai sebelum waktunya	Selesai tepat waktu	Terlambat maksimal 5 menit	Terlambat lebih dari 5 menit
3	Kerja sama kelompok	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif	Setengah atau lebih anggota kelompok berpartisipasi aktif	Kurang dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif	Seluruh anggota kelompok terlihat pasif

3. Tentukan bobot kriteria dari aktivitas siswa yang dievaluasi.

Contoh (disadur dari Munif Chatib):

Rubrik Penilaian

Aktivitas: Menebalkan tulisan

No.	Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
			4	3	2	1
1	Ketepatan menindih garis	50%	Semua garis tepat	Sebagian besar garis tepat	Sebagian kecil garis tepat	Semua garis belum tepat
2	Ketepatan waktu	50%	Selesai sebelum waktunya	Selesai tepat waktu	Terlambat maksimal 5 menit	Terlambat lebih dari 5 menit
100%						

Bobot harus



4. Tentukan poin nilai dari kriteria aktivitas siswa yang dievaluasi.

Contoh (disadur dari Munif Chatib):

Rubrik Penilaian

Aktivitas: Menebalkan tulisan

No.	Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
			4	3	2	1
1	Ketepatan menindih garis	50%	Semua garis tepat	Sebagian besar garis tepat	Sebagian kecil garis tepat	Semua garis belum tepat
2	Ketepatan waktu	50%	Selesai sebelum waktunya	Selesai tepat waktu	Terlambat maksimal 5 menit	Terlambat lebih dari 5 menit
100%						

Poin Nilai

Selisih poin nilai harus sama.
Poin nilai dapat selisih 1 atau selisih 2

5. Buat deskripsi setiap poin nilai.

Membuat deskripsi setiap poin nilai dapat berupa kuantitas dan kualitas, tergantung dari kriteria dan deskripsi kriteria pada setiap poin harus spesifik dan kontinu. (Disadur dari Munif Chatib)

Rubrik Penilaian

Strategi: Mencocokkan kartu

No.	Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
			5	3	1
1	Ketepatan mencocokkan kartu	60%	Semua tepat (5 kartu)	Tepat 3 - 4 kartu	Tepat 0 - 2 kartu
2	Kecepatan mengumpulkan kartu	40%	Mengumpulkan sebelum waktunya	Selesai tepat waktu	Terlambat 5 menit
100%					

Spesifik dan kontinu

PERHATIAN:

Apa pun **STRATEGI** yang digunakan guru, **PAHAMI LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN YANG MENJADI AKTIVITAS SISWA. DASAR** inilah yang mendasari munculnya **KRITERIA** dalam **RUBRIK PENILAIAN**. **KRITERIA PENILAIAN MENCAKUP ASPEK SIKAP, KOGNITIF, DAN PSIKOMOTORIK SISWA.**

Di dunia ini, sebenarnya tidak ada masalah belajar karena setiap anak dikaruniai potensi otak yang luar biasa yang membuat ia mampu menjadi manusia brilian. Yang ada justru masalah mengajar. Kekeliruan menerapkan metode dan teknik mengajar membawa siswa yang potensial menjadi anak berkemampuan rendah.”

— S. Belen

4

Strategi Mengajar Multiple Intelligences



“Siswa berkemampuan rendah dapat menjadi pandai karena dua hal: guru yang tepat dan strategi/metode pembelajaran yang sesuai.”

— Prof. Yohanes Surya, Ph.D.

A. Active Learning pada Dasarnya Strategi Multiple Intelligences

Menurut Thomas Armstrong, strategi pembelajaran *multiple intelligences* adalah suatu cara meng- akses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa, namun untuk mengeluarkannya kembali seluruh kecerdasan bersinergi dalam satu kesatuan yang unik sesuai dengan kebutuhan. Sehingga siswa mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran dengan cara yang menakjubkan.

Armstrong (2002) mengatakan bahwa, dengan teori *multiple intelligences*, memungkinkan guru mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang relatif baru dalam dunia pendidikan. Meskipun demikian, Armstrong menambahkan bahwa tidak ada rangkaian pembelajaran yang bekerja secara efektif untuk semua siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan tertentu pada kedelapan kecerdasan yang ada.

Oleh karena itu, suatu strategi mungkin akan efektif pada sekelompok siswa, tetapi akan gagal bila diterapkan pada kelompok lain. Dengan dasar ini, sudah seharusnya guru memperhatikan jenis kecerdasan yang menonjol pada masing-masing siswa agar dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri siswa.

Meskipun demikian, tidak tertutup kemungkinan bahwa setiap strategi yang ada pada masing-masing kecerdasan dapat diimplementasikan untuk semua mata pelajaran yang ada dalam kurikulum. Misalnya, strategi pembelajaran matematis-logis dapat diimplementasikan bukan saja dalam mata pelajaran matematika, tetapi juga mata pelajaran lain seperti bahasa, fisika atau mata pelajaran lain yang menuntut unsur logika di dalamnya.

Buku ini berjudul *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Artinya, tidak ada batasan strategi pembelajaran, tergantung daya kreativitas guru mendesain prosedur aktivitas pengajarannya. Siber-

man (2001) menyebut ada 101 bentuk metode pembelajaran *active learning*, maka sah kiranya jika saya memberikan judul buku ini dengan *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Metode-metode mengajar kreatif terus berkembang sesuai tingkat kreativitas dan daya cipta guru yang disesuaikan dengan kecenderungan kecerdasan siswa.

Inti pengajaran strategi *multiple intelligences* adalah siswa belajar aktif. Menurut L. Dee Fink (1999) pembelajaran siswa aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Pembelajaran aktif sesuai *multiple intelligences* siswa merupakan cara belajar yang sesuai cara kerja otak (Blakeslee *et al.* 2010)

Proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami serta lebih lama diingat siswa, apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik, dan sosial. Guru dapat menggunakan pilihan strategi atau metode mengajarnya, dengan syarat pemilihan strategi atau metode sesuai dengan *multiple intelligences*, gaya belajar siswa, dan modalitas belajar siswa.

Penggunaan strategi belajar aktif dalam pembelajaran akan lebih efektif apabila perencanaan pembelajaran guru (*lesson plan*) didesain sesuai gaya belajar siswa yang dikonsultasikan agar mendapatkan hasil perencanaan pengajaran yang efisien untuk mencapai kompetensi dasar. (Chatib, 2009). Metode pengajaran berdasarkan teori *multiple intelligences* dapat meningkatkan aktivitas dan rasa senang siswa terhadap pelajaran. (Said, 2015; Sugiharti, 2005)

Strategi pembelajaran disesuaikan dengan kecerdasan yang dipilih. Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat (2009: 129) mengemukakan strategi-strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk berdasarkan kecerdasan peserta didik yang dominan.



Gambar 4.1: Pengelompokan Siswa dalam Kelas Berdasarkan Gaya Belajar atau Kecenderungan Kecerdasan Jamak. (Sumber: Dokumen Pribadi.)

B. Strategi Mengajar Kecerdasan Linguistik

Inti kegiatan belajar melalui pendekatan kecerdasan linguistik menekankan pada keterampilan menggunakan bahasa. Dalam bentuk kata/kalimat yang diucapkan (lisan) dengan pola yang ter-



struktur, kemampuan mengolah kata. Mengajar dengan pendekatan linguistik merupakan sebuah keterampilan menggabungkan berbagai komponen bahasa, menulis, menyimak dan berbicara untuk mengingat, berkomunikasi, menjelaskan, memengaruhi, menyusun makna dan menggambarkan bahasa itu sendiri. (Campbell & Dickinson, 2006)

Mengajar menggunakan strategi pendekatan linguistik memungkinkan proses input pengetahuan terjadi pada *cluster* otak bagian *lobus* temporal kiri dan *lobus* frontal (area Broca dan Wernicke), yaitu suatu area yang bertanggung jawab terhadap kemampuan menggunakan bahasa, baik membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat.

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Linguistik	Kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan, dan menghargai makna yang kompleks.	Kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa.	Kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, dan berargumentasi.	<i>Lobus</i> temporal kiri dan <i>lobus</i> frontal (are Broca dan Wernicke).

Berikut ini akan dipaparkan berbagai strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan linguistik.

1. Ceramah

a. Definisi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan ceramah sebagai pidato membahas suatu masalah; suka bercakap-cakap, tidak pendiam, ramah-tamah; cerewet, banyak cakap. Sementara, pembicara ceramah disebut penceramah. (Podo *et al.* 2012: 158)

b. Strategi Ceramah

Sangat mungkin, metode mengajar yang paling tua usianya dan sering digunakan adalah metode ceramah. Banyak guru memahami ceramah persis seperti yang diungkapkan Winarno Surahmad dan Muhibbin Syah (2000), yaitu:

Winarno Surahmad: adalah pelaksanaan pembelajaran yang dituturkan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya dengan menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa.

Muhibbin Syah: adalah mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang ada, umumnya siswa mengikuti secara pasif.

Bagi guru, metode ceramah sudah sangat umum digunakan dalam proses pembelajaran, namun ironinya yang ceramah adalah guru, bukan siswa. Sehingga, aktivitas pembelajaran menjadi bosan, siswa menjadi mengantuk. Idealnya, mengajar menggunakan strategi *multiple intelligences* ceramah



adalah menitikberatkan pada kemampuan siswa menyampaikan inti gagasan materi atau inti sari materi yang telah diajarkan guru.

Alasan inilah yang menyebabkan metode ceramah dianggap sebagai penyebab utama dari rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran. Lain halnya jika yang berceramah adalah siswa, dipercaya aktivitas belajar siswa akan aktif dan menggairahkan. Sebab, seorang siswa berceramah siswa lainnya menyimak dan menilai teman. Dalam konteks siswa yang berceramah, saya menyebutnya sebagai strategi ceramah.

Strategi ceramah dalam kegiatan belajar mengajar menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menguraikan, menyampaikan, menuturkan, baik secara lisan maupun tertulis terhadap suatu materi yang dipelajari. Inti penerapan strategi ceramah adalah, siswa yang ceramah, bukan guru yang berceramah terus-menerus (*teacher talking time*).

Setidaknya, ketika siswa yang menyampaikan ceramah dan mengembangkan materi dalam ceramahnya sesuai dengan ungkapan Siberman (2013): “Kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat. Namun siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan itu dengan lebih cepat.”

c. *Prosedur Penerapan Strategi Ceramah*

Nana Sujana (2000) menegaskan, penggunaan strategi ceramah jika dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media pembelajaran serta memperhatikan batas-batas penggunaanya, maka aktivitas kegiatan belajar mengajar akan dinamis. Prosedur penerapan strategi ceramah yang dipersiapkan guru, menekankan pada aktivitas siswa belajar dan guru sebagai fasilitator yang menyiapkan media pembelajaran serta sebagai katalisator yang memantik kecerdasan siswa.

Berikut prosedur penerapan strategi ceramah:

- 1) **Inti sari materi ajar.**
Guru menyiapkan inti sari/poin-poin penting materi yang telah disampaikan kepada siswa. Poin-poin penting materi dapat dibuat dalam bentuk potongan kertas, sehingga saat siswa menyampaikan ceramahnya, siswa dapat mengembangkan materi berdasarkan poin-poin penting materi.
- 2) **Isi materi ajar.**
Materi ajar terlebih dahulu telah dipelajari siswa secara interaktif, sehingga saat siswa menyampaikan ceramahnya, isi materi dapat diuraikan dan dikembangkan sendiri oleh siswa. Sebaiknya aktivitas ceramah yang dilakukan siswa bukan merupakan tatap muka pertama, sebab terlebih dahulu sebelum siswa melakukan aktivitas ceramah telah mendapatkan pengantar mengenai pokok-pokok materi pada pertemuan sebelumnya.
- 3) **Harus ada tema materi yang akan diceramahkan siswa.**
Keberhasilan ceramah sangat tergantung kepada tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, disarankan penggunaan metode ceramah bagi siswa setelah mempelajari materi pada pertemuan sebelumnya.



4) **Menyiapkan lembar penilaian ceramah.**

Metode penilaian dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- Penilaian antarsesama siswa.
- Penilaian yang dilakukan guru.

5) **Ketika ceramah dimulai**, mintalah siswa untuk:

- Menggarisbawahi ide-ide yang penting.
- Mencatat poin yang belum jelas atau yang menarik.
- Mencatat poin yang memerlukan jawaban/penjelasan lebih lanjut.

Contoh media belajar (*teaching aids*) yang disiapkan guru dalam aktivitas di atas:

LEMBAR CATATAN CERAMAH (Diisi oleh siswa yang menyimak ceramah)	
Nama siswa yang ceramah	
Judul/topik ceramah	
Ide-ide penting	
Poin yang belum jelas	
Poin yang menarik	
Poin yang memerlukan jawaban (penjelasan lebih lanjut dari guru)	

6) **Setelah ceramah selesai**, mintalah siswa untuk menuliskan atau menjelaskan:

- Hal-hal baru apa yang baru saja mereka ketahui.
- Relevansinya terhadap kehidupan siswa.

7) **Alokasi waktu ceramah.**

Siswa bergiliran menyampaikan ceramah dengan waktu yang telah ditetapkan guru atau waktu dibatasi sesuai kebutuhan. Saat siswa berceramah, siswa lain menyimak dan memberikan penilaian.

d. Rekomendasi Penggunaan Strategi Ceramah

Metode ceramah ideal digunakan guru pada jenjang SMP dan SMA. Dalam konteks guru sebagai fasilitator, maka siswa melakukan aktivitas berceramah sesuai bahasan materi yang sudah diajarkan guru. Metode ceramah adalah siswa yang melakukan aktivitas ceramah bukan guru yang berceramah (*teacher talking time*).

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Strategi mengajar ceramah terkait erat dengan kemampuan siswa menggunakan bahasa secara lisan. Supaya mungkin siswa berbicara secara efektif saat menyampaikan ceramahnya dan



siswa lainnya mendengar dan merespons setiap suara, ritme, dan berbagai ungkapan kata. Menggunakan keterampilan berbicara dan menyimak, mengomunikasikan gagasan-gagasan inti materi yang disampaikan, dan pada level *advance* siswa menggambarkan bahasa itu sendiri. Hal demikian merupakan karakteristik kecerdasan verbal-linguistik.

Dan kita menyadari saat siswa tampil sebagai penceramah di depan kelas, ada bahasa-bahasa tubuh atau respons tubuh ketika siswa mengungkapkan dan menggambarkan sesuatu yang dimaksud, yang demikian merupakan sifat kecerdasan kinestetik. Faktor percaya diri berperan dalam proses ceramah saat siswa tampil berceramah di depan kelas, sementara modalitas belajar yang digunakan adalah kinestetik dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi ceramah, sebagai berikut:

- 1) Penilaian unjuk kerja (*performance*): menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi.
- 2) Penilaian sikap: menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap.
- 3) Penilaian diri (*self-assessment*): menilai diri sendiri berkaitan dengan status, proses, tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya.

Berikut rubrik penilaian strategi ceramah:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI CERAMAH

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Penguasaan materi Ceramah	60%	Lebih dari 5 inti sari materi yang disampaikan	Antara 2-5 inti sari materi yang disampaikan	Kurang dari 2 inti sari materi yang disampaikan
Sikap (bahasa tubuh) saat berceramah	20%	Mampu menunjukkan sikap yang baik, antara ucapan dan gerakan sesuai	Sedikit kaku walau beberapa ucapan dan gerakan sesuai	Sangat kaku dan tidak ada aktivitas gerakan dalam ucapan
Percaya diri saat tampil berceramah	20%	Berani tampil	Mau tampil, tetapi masih malu-malu	Mau tampil namun agak lama dan terkesan tidak siap



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Ceramah)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	3	1,8	0,6	0,6	3,0	100
2	Yusuf Fawwaz	2	3	3	1,2	0,6	0,6	2,4	80
3	Siti Hajar	3	2	2	1,8	0,4	0,4	2,6	87
4	Fatimah Azzahra	3	3	2	1,8	0,6	0,4	2,8	93
5	Muhammad Daud	2	2	2	1,2	0,4	0,4	2,0	67
6	Ibrahimsyah	3	3	3	1,8	0,6	0,6	3,0	100
7	Sultan Salahuddin	2	3	3	1,2	0,6	0,6	2,4	80
8	Salman Zaky	3	3	3	1,8	0,6	0,6	3,0	100

2. Diskusi

a. Definisi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan diskusi sebagai perundingan, bertukar pikiran, dan pembahasan suatu masalah. Diskusi merupakan sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih. Diskusi dapat dilakukan sepanjang ada topik yang menjadi sentral komunikasi.

b. Strategi Diskusi

Strategi diskusi menekankan aktivitas belajar melalui interaksi komunikasi antara siswa dan siswa yang lain dalam membahas suatu tema atau topik sehingga diperoleh kesimpulan. Di dalam pelaksanaan strategi diskusi, terdapat beberapa metode yang menyertai pelaksanaan diskusi, seperti: metode penjelasan (ceramah), metode curah pendapat, dan metode tanya jawab.

Seperti ceramah yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar, strategi diskusi menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan secara lisan. Daniel Muji dan David Reynolds dalam bukunya *Effective Teaching* menyatakan, diskusi kelas dapat membantu siswa meningkatkan keikutsertaan dalam pelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa menyuarakan pendapatnya, membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang lebih baik dengan cara memberikan kesempatan untuk menyatakan pemikiran mereka, dan membantu siswa untuk meningkatkan kecakapan berkomunikasi. Pembelajaran yang menggunakan strategi diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif. (Gagne & Briggs. 1979: 251)



c. *Prosedur Penerapan Strategi Diskusi*

Paul Eggen dan Don Kauchak (2012: 161), menyebut sebagaimana semua strategi pembelajaran, guru harus mendapatkan perhatian siswa untuk membuat diskusi berhasil. Ini jauh lebih efektif ketimbang arahan sederhana, seperti *"Dengarkan baik-baik saat saya membaca kutipan ini, yang membuat siswa tetap pasif secara kognitif."*

Diskusi melatih siswa untuk berani mengungkapkan ide dan pendapatnya. Format diskusi: (1) ada permasalahan; (2) moderator/pemimpin diskusi; dan (3) ada beberapa alternatif penyelesaian. Prosedur penerapan strategi diskusi ditetapkan dalam menjalankan aktivitas diskusi saat pembelajaran, di antaranya:

1) **Menentukan topik yang akan didiskusikan.**

Guru menentukan tema atau topik yang akan didiskusikan oleh siswa dalam aktivitas belajar. Tema atau topik diskusi diambil dari indikator hasil belajar dalam silabus.

2) **Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.**

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok membahas masalah dan mendiskusikan masalah tersebut ke dalam kelompok masing-masing dan antar kelompok lain.

3) **Moderator.**

Menurut Chatib (2011: 143), moderator adalah orang yang memimpin jalannya diskusi agar terarah dan tepat waktu. Guru atau siswa dapat bertindak sebagai moderator. Syarat utama menjadi moderator adalah menguasai tahap diskusi dan masalah yang akan didiskusikan, serta dapat mengatur waktu tiap-tiap kelompok melakukan pembahasan, presentasi, dan kesimpulan.

Dengan moderator, jalannya diskusi akan terarah dan indikator hasil belajar dapat tercapai dengan tuntas.

(a) *Aturan diskusi.* Guru menginformasikan kepada kelompok mengenai aturan-aturan dalam diskusi. Aturan ini penting mengingat keterbatasan jam pelajaran, sehingga aktivitas diskusi dapat selesai sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.

(b) *Notulensi.* Siswa dalam kelompok diskusi dapat menjadi notulen yang bertugas menulis kesimpulan hasil diskusi. Hasil catatan dari notulen akan dibagikan kepada semua siswa sebagai catatan hasil diskusi.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Diskusi*

Dengan membuat aturan-aturan diskusi, strategi diskusi dapat diterapkan pada jenjang SD kelas tinggi, SMP dan SMA. Umumnya, diskusi dilaksanakan secara kelompok sehingga basis penilaian guru dalam menilai aktivitas diskusi siswa didasarkan pada penilaian kelompok, sesuai dengan kriteria-kriteria diskusi. Strategi diskusi ideal digunakan pada siswa SD Kelas 5-6, SMP, dan SMA.

e. *Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar*

Strategi mengajar diskusi terkait erat dengan kemampuan siswa menggunakan bahasa secara



lisan, serta kemampuan menuangkan ide, gagasan atau pemikiran abstrak ke dalam bahasa lisan (linguistik). Proses pembahasan diskusi dilakukan sesama siswa dalam satu kelompok (interpersonal). Modalitas belajar yang digunakan adalah auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi diskusi berupa penilaian unjuk kerja (*performance*), yaitu menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi. Berikut rubrik penilaian autentik strategi diskusi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI DISKUSI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Proses diskusi	60%	Semua anggota kelompok aktif memberikan pendapat	Sebagian besar anggota kelompok aktif memberikan pendapat	Sebagian kecil anggota kelompok aktif memberikan pendapat	Semua anggota kelompok pasif dalam memberikan pendapat
Kerja sama kelompok dalam berdiskusi	40%	Semua anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja yang baik	Sebagian besar anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja yang baik	Sebagian kecil anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja yang baik	Semua anggota kelompok belum menunjukkan pembagian kerja yang baik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Diskusi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,4	1,6	4,0	100
2	Yusuf Fawwaz	4	4	2,4	1,6	4,0	100
3	Siti Hajar	4	4	2,4	1,6	4,0	100
4	Fatimah Azzahra	3	3	1,8	1,2	3,0	75
5	Muhammad Daud	3	3	1,8	1,2	3,0	75
6	Ibrahim Yunus	3	3	1,8	1,2	3,0	75
7	Sultan Salahuddin	4	4	2,4	1,6	4,0	100
8	Salman Zaky	4	4	2,4	1,6	4,0	100

lanjutan ...

9	Rugaya Umar	4	4	2,4	1,6	4,0	100
10	Zaenab Qurrota'ain	3	4	1,8	1,6	3,4	85
11	Salahuddin al-Ayyubi	3	4	1,8	1,6	3,4	85
12	Muhammad al-Fatih	3	4	1,8	1,6	3,4	85

3. Tanya Jawab

a. Definisi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan tanya jawab sebagai bertanya jawab: soal jawab. (Podo et al., 2012: 841)

b. Strategi Tanya Jawab

Dalam proses belajar mengajar, tanya jawab adalah suatu cara penyampaian materi pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab atau sebaliknya, siswa bertanya mengenai suatu materi kepada guru dan guru menjawab dengan penjelasan utuh mengenai materi yang ditanyakan.

Proses tanya jawab yang digunakan guru dalam interaksi belajar mengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Strategi tanya jawab yang dimaksud adalah guru sebagai pihak yang bertanya kepada siswa dan siswa yang menjawab pertanyaan guru. Respons jawaban siswa mengandung unsur elaboratif dan pertanyaan guru dapat menimbulkan pertanyaan baru bagi siswa, di mana siswa dapat menjawab dengan alternatif kemungkinan.

Aktivitas tanya jawab di awal pembelajaran dimaksudkan untuk mengingat pelajaran yang lalu agar siswa fokus pada pelajaran berikutnya. Istilah lain dari metodologi tanya jawab di awal pembelajaran dikategorikan sebagai apersepsi; atau dapat digunakan sebagai selingan dan evaluasi. (Pandie, 1984: 79)

Menurut Roestiyah (2008: 129) strategi tanya jawab dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan, agar siswa dapat mengerti atau mengingat-ingat tentang fakta yang dipelajari, didengar ataupun dibaca, sehingga siswa memiliki pengertian yang mendalam tentang fakta itu. Proses tanya jawab dapat dilaksanakan guru setelah proses penerimaan materi pelajaran terlaksana.

Penerapan strategi tanya jawab dilakukan antara sumber penanya dan yang ditanya. Dalam hal ini, sumber penanya dapat dari guru atau siswa. Jika yang bertanya adalah guru, maka siswa bertindak sebagai pemberi jawaban, atau jika yang bertanya siswa mengenai materi ajar maka yang menjawab pertanyaan adalah guru. Harus dibedakan antara kualitas antara guru yang bertanya dan siswa menjawab dengan siswa yang bertanya mengenai materi ajar. Terdapat perbedaan kualitas antara guru yang bertanya, siswa menjawab dengan siswa bertanya guru menjawab pertanyaan siswa.



c. *Prosedur Penerapan Strategi Tanya jawab*

Pelaksanaan strategi tanya jawab dapat dilakukan apabila siswa telah diajarkan materi yang akan ditanyakan dan mengetahui materi yang sedang dipelajari. Berikut prosedur penerapan strategi tanya jawab di dalam kelas:

1. Topik atau materi telah diketahui dan dipahami oleh siswa.
2. Guru menyiapkan materi-materi pertanyaan, tentu pertanyaan berhubungan dengan materi yang telah atau sedang diajarkan.
3. Jumlah pertanyaan yang dibuat guru disesuaikan dengan jumlah kelompok siswa atau jumlah siswa dalam satu kelas.
4. Pertanyaan yang dibuat guru harus diklasifikasikan berdasarkan taksonomi Bloom.

Contoh:

Materi : Gunung Krakatau

Kompetensi dasar : Kemampuan mengetahui sejarah Gunung Krakatau

Soal pertanyaan :

1. Tahun berapakah Gunung Krakatau meletus?
2. Terletak di manakah Gunung Krakatau?

Kompetensi dasar : Kemampuan memahami dampak meletusnya Gunung Krakatau

Soal pertanyaan :

1. Ceritakan dampak yang ditimbulkan akibat meletusnya Gunung Krakatau?
2. Berikan contoh lain dampak sosial yang ditimbulkan akibat meletusnya Gunung Krakatau?

d. *Prosedur Penerapan Strategi Tanya Jawab*

Metode mengajar tanya jawab dapat dilakukan pada semua jenjang pendidikan. Aktivitas tanya-jawab antara guru dan siswa (siswa dan guru atau siswa dan siswa) dapat dinilai oleh guru, sehingga metode tanya jawab menjadi sebuah strategi mengajar. Umumnya, tanya jawab dilakukan secara individual, sehingga basis penilaian siswa juga individual. Strategi tanya jawab ideal digunakan guru pada siswa SD, SMP, dan SMA.

e. *Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar*

Strategi mengajar tanya jawab terkait erat dengan kemampuan siswa menggunakan bahasa secara lisan (linguistik), serta terkait dengan kemampuan menggunakan logika jawab atas pertanyaan (logis-matematis). Modalitas belajar yang digunakan adalah auditori.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Penilaian autentik strategi tanya jawab dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku,



dan interaksi. Penilaian sikap, menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap. Penilaian diri, menilai diri sendiri berkaitan dengan status, proses, tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya. Berikut rubrik penilaian autentik strategi tanya jawab.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TANYA JAWAB

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Jawaban pertanyaan	90%	Menjawab semua pertanyaan dengan baik dan benar	4 sampai 5 pertanyaan yang dijawab dengan benar	2 sampai 3 pertanyaan yang dijawab dengan benar	Menjawab 1 pertanyaan dengan benar
Percaya diri	10%	Menunjukkan kepercayaan diri yang kuat dalam menjawab pertanyaan	Menunjukkan kepercayaan diri yang kurang (kurang yakin) dalam menjawab	Agak ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan	Tidak menunjukkan rasa percaya diri yang kuat

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tanya Jawab)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	3,6	0,4	4,0	100
2	Yusuf Fawwaz	4	3	3,6	0,3	3,9	98
3	Siti Hajar	3	3	2,7	0,3	3,0	75
4	Fatimah Azzahra	4	2	3,6	0,2	3,8	95
5	Muhammad Daud	3	4	2,7	0,4	3,1	78
6	Ibrahim Yunus	3	4	2,7	0,4	3,1	78
7	Sultan Salahuddin	4	3	3,6	0,3	3,9	98
8	Salman Zaky	4	4	3,6	0,4	4,0	100
9	Rugaya Umar	3	4	2,7	0,4	3,1	78
10	Zaenab Qurrota'ain	3	2	2,7	0,2	2,9	73



4. Wawancara

a. Definisi

Wawancara dapat diartikan sebagai proses memperoleh keterangan melalui tanya jawab, sambil menatap muka antara si penanya dan/atau pewawancara dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview*.

b. Strategi Wawancara

Wawancara atau *interview* digunakan untuk memperoleh keterangan atau informasi dari sumber yang akan diwawancarai dengan menggunakan alat/instrumen berupa pertanyaan. Linda Campbell (2006: 26) menekankan bahwa mewawancarai orang lain merupakan satu cara bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam mengumpulkan informasi secara lisan.

Wawancara memiliki tujuan awal yang jelas, pewawancara mencari informasi spesifik dan menghindari topik-topik yang tidak relevan. Misalnya, seorang reporter televisi mewawancarai Gubernur Ahok tentang penanganan banjir di Kota Jakarta. Reporter bertindak sebagai pewawancara sedangkan yang diwawancarai merupakan narasumber.

Aktivitas wawancara dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kiranya, siswa melakukan wawancara dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka siswa mempelajari keterampilan-keterampilan bertanya, menyimak, mendengarkan, dan menulis. Aktivitas belajar siswa saat melakukan proses wawancara sangat interaktif dan melibatkan semua “indra” afektif, psikomotorik dan kognitif. “Indra” afektif dan psikomotorik akan tampak saat siswa dikelompokkan dalam setiap kelompok serta interaksi psikomotorik tampak saat proses wawancara dari narasumber.

c. Prosedur Penerapan Strategi Wawancara

Yang diperlukan dalam penggunaan strategi wawancara dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, maksimal tiga siswa dalam setiap kelompok.
- 2) Tugas siswa dalam kelompok adalah: *pertama*, sebagai pewawancara; *kedua*, sebagai notulen; dan *ketiga* sebagai peliput wawancara (*shooting*).
- 3) Menyiapkan materi pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber.
- 4) Menentukan siapa yang menjadi narasumber.
- 5) Siapkan lembar pertanyaan sebelum melaksanakan kegiatan wawancara.

Contoh:



Materi : Urbanisasi

Nama :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bapak/Ibu, asalnya dari mana?	
2.	Kapan pindah dari desa ke Jakarta?	
3.	Apa alasan pindah ke kota?	
4.	Apa pendapat Bapak/Ibu, mengenai dampak urbanisasi bagi Kota Jakarta?	
Nilai :		Paraf yang diwawancarai:

- 6) Jika merupakan proyek, buatlah jadwal wawancara dengan waktu yang telah disepakati.

Beberapa hal sangat perlu diperhatikan saat wawancara, sebagai berikut:

- 1) Mengetahui apa saja yang ingin ditanyakan dan apa tujuan wawancara.
- 2) Jika kamu merekam wawancara, mintalah izin pada orang yang kamu wawancarai untuk bicara.
- 3) Aktivitas wawancara tetap pada pokok persoalan.
- 4) Ketika wawancara selesai dilakukan, periksalah apa yang telah disampaikan untuk membantu menyimpan informasi dalam memori jangka panjang.
- 5) Ucapkanlah “terima kasih” pada orang yang telah kamu wawancarai.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Wawancara

Aktivitas wawancara siswa dapat dilakukan secara kelompok atau individual tergantung prosedur aktivitas yang dibuat guru. Hasil wawancara yang dilakukan siswa dapat dibuktikan dengan isian lembar kerja wawancara yang telah diparaf oleh orang yang telah diwawancarai atau hasil wawancara dibuat dalam bentuk CD (*compact disc*). Penilaian aktivitas wawancara siswa adalah didasarkan pada LKS wawancara, serta produk CD wawancara. Strategi wawancara ideal digunakan pada siswa SD Kelas 4-6, SMP, dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Kegiatan proses belajar mengajar menggunakan strategi wawancara terkait erat dengan kemampuan siswa menggunakan bahasa secara lisan saat proses wawancara (linguistik), yang diikuti dengan *body language* saat pewawancara bertanya kepada narasumber (kinestetik). Selama pelaksanaan kegiatan wawancara dilakukan secara berkelompok (interpersonal). Modalitas belajar yang digunakan adalah auditori dan kinestetik.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi wawancara dikategorikan sebagai penilaian: unjuk kerja yang menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi. Penugasan atau proyek, menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu. Hasil kerja atau produk, menekankan penilaian terhadap kemampuan membuat karya/produk teknologi dan seni, dan orto-folio, menekankan penilaian melalui koleksi karya (hasil kerja) siswa yang sistematis. Berikut rubrik penilaian autentik strategi wawancara:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI WAWANCARA

Kriteria	Poin Nilai			
	 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Proses wawancara	Wawancara 5 narasumber dibuktikan dengan paraf dari narasumber	Wawancara 3 - 4 narasumber dibuktikan dengan paraf dari narasumber	Wawancara 1 - 2 narasumber dibuktikan dengan paraf dari narasumber	Tidak ada narasumber yang diwawancarai
Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Sebagian besar anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Sebagian kecil anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Tidak ada kerja sama antar-anggota kelompok
Laporan hasil wawancara	Laporan hasil lengkap disertai bukti rekaman hasil wawancara	Ada rekaman wawancara namun tidak ada laporan hasil wawancara	Laporan hasil lengkap namun tidak ada bukti rekaman hasil wawancara	Tidak ada laporan wawancara

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Wawancara)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	3	3	10,0	83
2	Yusuf Fawwaz	4	3	3	10,0	83
3	Siti Hajar	4	4	4	12,0	100
4	Fatimah Azzahra	4	4	4	12,0	100



lanjutan ...

5	Muhammad Daud	3	4	4	11,0	92
6	Ibrahim Yunus	3	4	4	11,0	92
7	Sultan Salahuddin	4	3	3	10,0	83
8	Salman Zaky	4	3	3	10,0	83
9	Rugaya Umar	4	4	4	12,0	100
10	Zaenab Qurrota'ain	4	4	4	12,0	100
11	Salahuddin al-Ayyubi	3	4	4	11,0	92
12	Muhammad al-Fatih	3	4	4	11,0	92

5. Presentasi

a. Definisi

Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin atau salah satu bentuk komunikasi. Presentasi merupakan kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain. Tujuan dari presentasi bermacam-macam, misalnya untuk membujuk (biasanya dibawakan oleh wiraniaga), untuk memberi informasi (biasanya oleh seorang pakar), atau untuk meyakinkan (biasanya dibawakan oleh seseorang yang ingin membantah pendapat tertentu).

b. Strategi Presentasi

Presentasi adalah penyajian, yang berarti menyajikan suatu konsep, gagasan-gagasan berupa informasi yang menyangkut *content* suatu materi. Selaian penyajian, presentasi melibatkan unsur penampilan dan rasa percaya diri. Menyampaikan materi melalui teknik presentasi sering digunakan dalam memperkenalkan suatu produk.

Tidak semua siswa mampu melakukan presentasi dengan baik, apalagi presentasi di depan khalayak ramai. Strategi presentasi dalam aktivitas belajar mengajar memungkinkan siswa mengeluarkan kemampuan terbaiknya, baik itu kemampuan afektif, psikomotorik, ataupun kemampuan kognitif. Siswa yang memiliki rasa percaya diri tinggi didukung dengan kemampuan komunikasi yang baik akan sangat mudah memahami teks konten materi yang sedang dibahas.

c. Prosedur Penerapan Strategi Presentasi

Pelaksanaan presentasi dapat dilakukan secara individual atau secara kelompok. Umumnya, presentasi dilakukan setelah siswa membuat tugas atau karya. Proses presentasi dapat dilaksanakan jika beberapa hal berikut ini dipenuhi:

- 1) Ada tema atau materi yang menjadi bahan presentasi.
- 2) Ada karya atau produk yang telah dibuat oleh siswa, baik kelompok maupun individu.
- 3) Saat kelompok siswa melakukan presentasi (satu orang perwakilan kelompok menjadi presenter



dalam menyampaikan materi karyanya, sedangkan yang lainnya memperagakan secara teknis karya atau produk yang dibuatnya).

- 4) Saat proses presentasi selesai, kelompok lain dapat bertanya. Pada momen ini terjadi dialog dan diskusi.



Gambar 4.2: Aktivitas presentasi yang dilakukan siswa.
(Sumber: *adoptaschool-mastershand.blogspot.com.*)

Contohnya, siswa kami, Rusmita Salsabila, bersama teman kelompoknya: Fatimah Amani, Darin Mikaila, dan Aniq Farah Adila, akan mempresentasikan hasil karyanya berupa “menentukan massa jenis zat cair” pada pelajaran fisika Kelas 7 SMPIT Buahati, Jakarta.

Dengan proses di atas, aktivitas presentasi siswa dapat dinilai oleh guru. Presentasi yang dilakukan siswa merupakan aktivitas psikomotorik, isi presentasi yang merupakan materi pelajaran merupakan kompetensi kognitif. Kita bisa membayangkan, strategi presentasi yang dilakukan siswa secara psikomotorik dapat mengikat materi-materi kognitif.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Presentasi

Aktivitas presentasi siswa dapat dilakukan secara kelompok atau individual tergantung prosedur aktivitas yang dibuat guru. Guru menilai aktivitas presentasi siswa selama berlangsung proses presentasi. Strategi presentasi ideal diterapkan pada siswa SD Kelas 5-6, SMP, dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Presentasi siswa berupa makalah, karya tulis ataupun produk buatan lainnya, sangat terkait erat dengan kemampuan linguistik. Siswa menyampaikan presentasinya secara lisan (linguistik), dengan media gambar (spasial-visual), atau dengan media grafik/tabel, data angka (matematis-logis). Mempertahankan argumentasi melalui data (matematis-logis). Pelaksanaan presentasi dilakukan secara kelompok (interpersonal), sedangkan modalitas belajar yang digunakan adalah kinestetik, auditori, dan visual.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi adalah unjuk kerja (*performance*): menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi. Berikut contoh rubrik penilaian autentik strategi presentasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PRESENTASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Kemampuan argumentasi	40%	Menguasai materi presentasi dengan baik ditunjukkan dengan informasi yang argumentatif	Menguasai materi presentasi namun informasi yang disampaikan kurang argumentatif	Kurang menguasai materi presentasi dan informasi yang disampaikan kurang argumentatif	Tidak menguasai materi presentasi
Kemampuan menjawab pertanyaan	40%	Menjawab semua pertanyaan dengan benar	Menjawab 3 - 4 pertanyaan dengan benar	Menjawab 1 - 2 pertanyaan dengan benar	Tidak mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar
<i>Performance</i>	20%	<i>Performance</i> dan bahasa tubuh saat presentasi sangat baik	<i>Performance</i> dan bahasa tubuh saat presentasi kurang menarik	<i>Performance</i> dan bahasa tubuh saat presentasi tidak menarik	Kaku, tidak ada bahasa tubuh saat presentasi

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Presentasi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	3	1,6	1,6	0,6	3,8	95
2	Yusuf Fawwaz	4	4	3	1,6	1,6	0,6	3,8	95
3	Siti Hajar	4	4	3	1,6	1,6	0,6	3,8	95
4	Fatimah Azzahra	3	4	3	1,2	1,6	0,6	3,4	85
5	Muhammad Daud	3	4	3	1,2	1,6	0,6	3,4	85
6	Ibrahim Yunus	3	4	3	1,2	1,6	0,6	3,4	85
7	Sultan Salahuddin	4	4	4	1,6	1,6	0,8	4,0	100
8	Salman Zaky	4	4	4	1,6	1,6	0,8	4,0	100
9	Rugaya Umar	4	4	4	1,6	1,6	0,8	4,0	100



lanjutan ...

10	Zaenab Qurrota'ain	4	4	2	1,6	1,6	0,4	3,6	90
11	Salahuddin al-Ayyubi	4	4	2	1,6	1,6	0,4	3,6	90
12	Muhammad al-Fatih	4	4	2	1,6	1,6	0,4	3,6	90

6. Pelaporan Oral

a. Definisi

Pelaporan oral adalah suatu kegiatan melaporkan mengenai objek tertentu setelah dilakukan pengamatan.

b. Strategi Pelaporan Oral

Perbedaan antara presentasi dan pelaporan oral terletak pada spesifikasi aktivitas yang dilakukan siswa. Jika presentasi adalah penyajian, yang berarti menyajikan suatu konsep, gagasan-gagasan berupa informasi yang menyangkut konten suatu materi, maka pelaporan oral adalah siswa diminta melaporkan apa yang telah dilihat, dibaca, atau dilakukannya.

c. Prosedur Penerapan Strategi Pelaporan Oral

Umumnya strategi pelaporan oral setelah proses pengamatan. Berikut langkah-langkah prosedural pelaporan oral:

- 1) Ada objek materi yang diamati. Contoh:

Materi ajar: Hewan peliharaan

Guru meminta siswa membawa hewan peliharaan dan masing-masing siswa melaporkan secara oral di depan kelas tentang hewan piaraannya.



Gambar 4.3: Dua Orang Siswa *Daycare* Melaporkan Secara Oral tentang Hewan Peliharaannya di Hadapan Teman Kelasnya. (Sumber: Film *Daddy Day Care*.)

- 2) Proses pengamatan yang dilakukan siswa dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan melihat, membaca, eksperimen yang telah dilakukan siswa.



Contoh:

Siswa menyimpan biji kacang hijau dalam botol yang berisi kapas dan selama beberapa hari siswa mengamati proses tersebut sampai tumbuhnya kecambah, kemudian melaporkan pertumbuhan kecambah secara oral.



Gambar 4.3: Media pertumbuhan tauge.

(Sumber: <http://frenkieysilalahi.blogspot.com/2011/10/pertumbuhan-dan-perkembangan-kacang>.)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Pelaporan Oral

Strategi pelaporan oral sudah dapat digunakan pada siswa Kelas 2 sampai siswa sekolah menengah pertama dan siswa sekolah menengah atas. Terdapat perbedaan isi dari pelaporan oral yang disampaikan siswa, di mana siswa kelas rendah dengan siswa sekolah menengah pertama dan atas berbeda pada ke dalaman, keluasan, dan kekuatan informasi yang disampaikan. Jika pada siswa kelas rendah, informasi yang disampaikan dapat berupa “sekadar informasi saja”, namun pada siswa kelas tinggi memiliki ke dalaman dan keluasan informasi yang tersampaikan secara oral.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Kemampuan siswa menyampaikan informasi/berita dalam bentuk pelaporan oral merupakan inti dari kecerdasan linguistik (kemampuan menyampaikan informasi berita). Adapun modalitas belajar strategi pelaporan oral adalah auditori, dan jika ada objek yang dipamerkan, maka modalitas belajar ikutannya adalah visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian strategi pelaporan oral fokus pada informasi yang disampaikan siswa. Penilaian pelaporan oral dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, penilaian penugasan, penilaian portofolio, dan penilaian sikap. Berikut rubrik penilaian strategi pelaporan oral:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PELAPORAN ORAL

Kriteria	Poin Nilai			
	 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Proses pelaporan oral	Informasi lengkap dan detail	Informasi lengkap namun kurang detail	Informasi kurang lengkap dan kurang detail	Tidak memberikan informasi
Penampilan	Sangat percaya diri memberikan laporan	Percaya diri memberikan laporan	Kurang percaya diri memberikan laporan	Tidak percaya diri
Bahasa tubuh	Bahasa tubuh dinamis, antara ucapan dan gerakan sesuai	Bahasa tubuh dinamis, beberapa ucapan dan gerakan tidak sesuai	Bahasa tubuh kurang dinamis, ucapan dan gerakan tidak sesuai	Bahasa tubuh kaku

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Pelaporan Oral)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	3	12,0	100
2	Yusuf Fawwaz	3	4	4	11,0	92
3	Siti Hajar	3	3	3	9,0	75
4	Fatimah Azzahra	3	4	4	11,0	92
5	Muhammad Daud	2	3	4	9,0	75
6	Ibrahim Yunus	4	4	3	12,0	100
7	Sultan Salahuddin	3	4	4	11,0	92
8	Salman Zaky	2	2	2	6,0	50

7. Reporter**a. Definisi**

Podo *et al.* (2012: 710) dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyebut reporter sebagai juru kabar, sedangkan reportase adalah pemberitaan; pelaporan; laporan kejadian (berdasarkan pengamatan atau sumber kejadian). *Wikipedia.org* menyebut reporter sebagai salah satu jenis jabatan kewartawanan yang bertugas melakukan peliputan berita di lapangan dan melaporkannya kepada



publik, baik dalam bentuk tulisan untuk media cetak atau dalam situs berita di internet, ataupun secara lisan.

b. Strategi Reporter

Sah-sah saja aktivitas reporter digunakan sebagai strategi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Seperti halnya presentasi, tidak semua siswa mampu melakukan kegiatan reportase dengan baik. Strategi reporter memungkinkan siswa mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Siswa yang memiliki kemampuan linguistik yang baik serta kemampuan kinestetik akan sangat mudah memerankan menjadi reporter.

Berbeda dengan metode presentasi, metode reporter bersifat monolog. Dalam hal ini, bukan guru yang bertindak sebagai reporter, namun siswa yang bertindak sebagai reporter. Hal utama dalam pelaksanaan strategi reporter adalah, siswa menguasai konten materi yang akan disampaikan di depan siswa lainnya. Guru sebagai fasilitator dapat memilih jenis kerja yang akan dilaksanakan reporter, apakah siswa membuat tulisan berupa informasi materi yang kemudian dilaporkan secara lisan di depan kelas atau dengan menuliskannya lalu ditampilkan dalam majalah dinding sekolah.

c. Prosedur Penerapan Strategi Reporter

Pelaksanaan strategi reporter dapat dilakukan secara individual atau secara berkelompok. Namun kami menyarankan, strategi reporter dilakukan secara berkelompok. Pembagian kelompok reporter dapat dibagi dalam beberapa tugas berikut ini:

- Ada yang bertugas menyusun naskah reportase.
- Ada yang bertugas melaporkan naskah reportase (dalam prosedur aktivitas *lesson plan* yang dibuat guru, dapat dipilih jenis pelaporan naskah).
- Ada yang bertugas sebagai peliput (perekam).

Berikut prosedur penerapan strategi reportase yang dilakukan siswa:

- 1) Ada tema atau materi yang akan dijadikan bahan reportase.
- 2) Sebaiknya kandungan bahan dari tema yang dipilih memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Seperti contoh berikut ini:
 - Pelajaran : IPA
 - Materi : Energi dan perubahannya
 - Bahan reportase : Aplikasi energi dan perubahannya dalam kehidupan masyarakat
- 3) Guru membentuk kelompok reportase yang terdiri dari penyusun naskah, pelapor naskah (reporter); dan perekam atau peliput reportase.
- 4) Menentukan langkah-langkah tugas kelompok tim reportase, seperti: mengumpulkan informasi-informasi terkait materi yang akan di-reportase-kan.
- 5) Pengumpulan informasi dapat berupa: pencarian literatur kepustakaan, koran, majalah, web site,



atau bertanya kepada sumber yang dipercaya.

- 6) Menyusun isi naskah (jika perlu dilakukan editing naskah) yang akan dilaporkan baik lisan ataupun melalui tulisan.

Dengan proses di atas, aktivitas reportase siswa dapat dinilai oleh guru. Kegiatan reportase yang dilakukan siswa merupakan aktivitas psikomotorik, di mana isi naskah merupakan materiel kognitif. Kita bisa membayangkan, strategi reportase yang dilakukan siswa secara psikomotorik dapat mengikat materiel-materiel kognitif.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Reporter

Prosedur aktivitas strategi reportase yang didesain guru disesuaikan dengan konten materi ajar. Strategi reporter ideal diterapkan pada siswa SMP dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Aktivitas reportase dalam kegiatan belajar mampu membuat suasana pembelajaran *fun* dan kreatif. Akhir dari pembelajaran ini memungkinkan siswa mempunyai produk/karya dalam bentuk CD hasil reportase dan dapat dipamerkan dalam kegiatan *open house* sekolah.

Aktivitas reportase siswa secara berkelompok diklasifikasikan berdasarkan kecerdasan sebagai berikut: Pengumpulan informasi isi materi, perekaman proses reportase melibatkan aneka multi-kecerdasan, pelaporan reportase terkait dengan kemampuan linguistik, dan digarap secara kelompok melibatkan kecerdasan interpersonal. Siswa menyampaikan reportasinya dengan disertai dengan *body performance* (kinestetik).

Pendekatan *multiple intelligences* strategi reporter adalah: linguistik, kinestetik. Namun jika hasil reportase dibuat dalam bentuk visual/animasi komputer CD, (spasial-visual), jika kegiatan reportase digarap secara kelompok (interpersonal). Sementara modalitas belajar yang digunakan adalah kinestetik, auditori dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Basis penilaian autentik guru saat menilai aktivitas reportase siswa mengikuti kriteria yang ditentukan dalam rubrik penilaian. Jenis penilaian autentik atau penilaian berbasis proses strategi reportase adalah unjuk kerja menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi. Proyek menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu. Penilaian produk menekankan penilaian terhadap kemampuan membuat karya/produk teknologi.

Pada halaman berikut ini ditunjukkan rubrik penilaian berbasis proses strategi reporter yang dilakukan siswa:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI REPORTER

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Proses reportase	30%	Menyampaikan 10 informasi dengan lengkap dan sesuai materi	Menyampaikan 6-9 informasi dengan lengkap dan sesuai materi	Menyampaikan 1 - 5 informasi dengan lengkap dan sesuai materi	Tidak memberikan informasi lengkap
Bahasa tubuh	30%	Bahasa tubuh dinamis, antara ucapan dan gerakan sesuai	Bahasa tubuh dinamis, beberapa ucapan dan gerakan tidak sesuai	Bahasa tubuh kurang dinamis, ucapan dan gerakan tidak sesuai	Bahasa tubuh kaku
Hasil karya	30%	Hasil reportase dibuat dalam CD, disertai <i>soundtrack</i> musik dan animasi	Hasil reportase dibuat dalam CD, disertai <i>soundtrack</i> musik tanpa animasi	Hasil reportase dibuat dalam CD, tanpa <i>soundtrack</i> dan animasi	Tidak ada karya dalam bentuk CD
Kerja sama kelompok	10%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kelompok yang baik	Sebagian besar anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kelompok yang baik	Sebagian kecil anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kelompok yang baik	Tidak ada kerja sama kelompok

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Reporter)

 DAFTAR NILAI SISWA
 SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N - K1	N - K2	N - K3	N - K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	3	3	4	1,2	0,9	0,9	0,4	3,4	85
2	Yusuf Fawwaz	4	4	4	4	1,2	1,2	1,2	0,4	4,0	100
3	Siti Hajar	4	4	3	4	1,2	1,2	0,9	0,4	3,7	93
4	Fatimah Azzahra	4	4	3	4	1,2	1,2	0,9	0,4	3,7	93
5	Muhammad Daud	4	4	4	4	1,2	1,2	1,2	0,4	4,0	100
6	Ibrahim Yunus	4	4	4	4	1,2	1,2	1,2	0,4	4,0	100
7	Sultan Salahuddin	4	3	3	4	1,2	0,9	0,9	0,4	3,4	85
8	Rugaya Umar	4	4	3	4	1,2	1,2	0,9	0,4	3,7	93
9	Muhammad al-Fatah	4	3	3	4	1,2	0,9	0,9	0,4	3,4	85



8. Bercerita

a. Definisi

Bercerita memiliki maksud yang mirip dengan dongeng. Dongeng menitikberatkan pada cerita kisah masa lalu yang sarat pesan moral dan mengandung makna hidup, di mana orang yang membawakan dongeng disebut pendongeng atau pencerita. Adapun *storytelling* adalah cerita yang disampaikan oleh pencerita, namun kisah cerita yang disampaikan tidak terikat pada masa lalu saja, tetapi juga cerita masa kini dan juga cerita tentang masa depan. Persamaan keduanya adalah: penggunaan media dan ada pelaku yang menyampaikan dongeng atau pelaku cerita.

b. Strategi Bercerita

Bercerita jamak digunakan di level rendah, seperti jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), taman bermain (*playgroup*), dan kelas rendah sekolah dasar. Orangtua di rumah dan guru di sekolah seyogianya memberikan porsi lebih pada aktivitas bercerita. Kreativitas pencerita dalam membawakan cerita, penggunaan media yang menarik akan memberikan daya tarik terhadap anak.

Strategi bercerita bersifat monolog. Dengan kreativitas, guru dapat mendesain langkah-langkah prosedur aktivitas strategi bercerita. Sebagai contoh, strategi bercerita guru dapat diselingi dengan pertanyaan kepada siswa dan siswa bisa menjawab pertanyaan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Bercerita

Berikut prosedur penerapan pelaksanaan strategi bercerita yang dapat dilakukan guru:

- 1) Pilih tema atau inti ajaran yang akan dijadikan bahan cerita.
- 2) Siapkan media-media yang akan digunakan dalam bercerita.
- 3) Kondisikan suasana kelas senyaman mungkin, sehingga membuat siswa betah dan fokus mendengar cerita.
- 4) Kemaslah cerita dengan menarik, gunakan bahasa tubuh yang sesuai, dan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- 5) Hubungkan cerita dengan konteks kehidupan dan dalam proses cerita guru dapat mengembangkan isi tema.
- 6) Sebaiknya kandungan bahan dari tema yang dipilih memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Dalam proses bercerita, guru (sebagai pencerita) dapat bertanya kepada siswa.
- 8) Jika strategi bercerita diterapkan pada siswa kelas dua dan kelas tiga sekolah dasar, maka siswa bisa diminta menjawab pertanyaan soal sesuai dengan isi cerita.
- 9) Strategi *storytelling* yang digunakan guru dapat diakhiri dengan dua cara, yaitu:
 - Apabila pendengar cerita siswa kelas dua dan kelas tiga sekolah dasar, siswa dapat diberikan beberapa pertanyaan untuk dijawab pada LKS (Lembar Kerja Siswa).



- Apabila pendengar cerita siswa-siswa usia dini, taman kanak-kanak, dan kelas satu sekolah dasar. Guru cukup memberikan penegasan kembali mengenai pesan moral yang disampaikan dalam cerita tersebut.

Namun guru juga bisa mendesain prosedur aktivitas belajar di mana siswa sebagai *storyteller*, sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak akan lupa sebuah materi apabila disampaikan dengan cara siswa tersebut diminta untuk bercerita.
- 2) Siswa cenderung untuk terus mengulang-ulang cerita tersebut kepada setiap orang yang ditemuinya.
- 3) Bagi *storyteller* pemula, kecemasan dapat berkurang jika siswa menyampaikan cerita ke kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima siswa, tidak langsung ke kelas besar.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Bercerita

Menumbuhkan kemauan membaca pada anak usia dini dapat melalui bercerita melalui media buku. Bercerita ideal diterapkan pada level rendah, seperti jenjang Pendidikan Anak Usia Dini sampai kelas rendah sekolah dasar.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Pendekatan *multiple intelligences* untuk strategi bercerita adalah: linguistik yang dicirikan melalui aktivitas merangkum inti sari cerita. Jika aktivitas bercerita menggunakan peraga media gambar (spasial-visual). Aktivitas bercerita yang digunakan guru pada siswa dipercaya melibatkan modalitas belajar audio, kinestetik, dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian strategi bercerita dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Contoh rubrik penilaian autentik strategi bercerita, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI BERCERITA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses bercerita	35%	Mampu menyampaikan cerita dengan mimik dan bahasa tubuh yang menarik	Menyampaikan cerita dengan mimik dan bahasa tubuh yang sedikit kurang menarik	Menyampaikan cerita dengan mimik dan bahasa tubuh yang tidak menarik	Belum mampu menyampaikan cerita



lanjutan ...

Kreativitas bercerita	35%	Menggunakan 3 media dalam bercerita dan ada unsur imajinasi	Menggunakan 2 media dalam bercerita namun belum ada unsur imajinasi	Tidak ada media yang digunakan, namun ada unsur imajinasi dalam bercerita	Belum ada media dan tidak ada imajinasi dalam bercerita
Keberanian bercerita	30%	Mampu menyampaikan cerita dengan sangat percaya diri	Menyampaikan cerita dengan percaya diri	Menyampaikan cerita dengan agak kurang percaya diri	Menyampaikan cerita dengan tidak percaya diri

g. Contoh Penilaian Siswa (Strategi Bercerita)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai	Deskripsi
1	Sabrina Said	4	2	4	10,0	83	Alhamdulillah, Ananda Sabrina sudah mampu menyampaikan cerita dengan jelas dan baik
2	Kalila Malika	3	2	3	8,0	67	Ananda Kalila sudah mulai terlihat kemampuannya menyampaikan cerita
3	Nabila Amira	2	2	2	6,0	50	Ananda Nabila belum terlihat keberaniannya menyampaikan cerita
4	Ariel Armando	3	2	4	9,0	75	Alhamdulillah, Ananda Ariel sudah mampu menyampaikan cerita dengan baik
5	Siti Sohra	4	2	4	10,0	83	Alhamdulillah, Ananda Siti sudah mampu menyampaikan cerita dengan jelas dan baik

9. Dongeng

a. Definisi

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebut dongeng sebagai cerita atau kisah yang berbentuk fiksi dan nonfiksi. Dongeng merupakan dunia khayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

b. Strategi Dongeng

Teknik penyampaian dongeng disampaikan melalui metode bercerita yang disampaikan secara komunikatif disertai penggunaan media atau peraga, untuk memvisualisasikan tokoh dalam cerita tersebut. Pengajaran yang paling disenangi siswa taman kanak-kanak dan sekolah dasar adalah



mendongeng. Mendongeng disertai keahlian pendongeng dalam penyampaian akan membantu pemahaman siswa terhadap dongeng yang disampaikan. Situasi belajar menggunakan dongeng memaksimalkan titik fokus bagi siswa taman kanak-kanak dan siswa SD kelas rendah.

c. Prosedur Penerapan Strategi Dongeng

Karakter dongeng biasanya bersifat turun-menurun dan pengarangnya tidak dikenal, serta akhir cerita biasanya berakhir bahagia. Sebelum pelaksanaan dongeng, sebaiknya guru menyiapkan alat peraga yang dibutuhkan. Berikut prosedur penerapan pelaksanaan strategi dongeng yang dapat dilakukan guru:

- 1) Pilih tema yang akan dijadikan dongeng.
- 2) Siapkan alat peraga atau media pendukung lainnya. Media dapat berupa barang-barang bekas dan tidak membahayakan.
- 3) Sebaiknya, setingan kelas tempat dongeng sudah disiapkan. Khususnya posisi duduk pendongeng dan siswa pendengar dongeng.
- 4) Pastikan, suasana kelas kondusif dan tidak ada yang keluar masuk kelas.
- 5) Saat mendongeng, gunakan bahasa tubuh yang sesuai, dan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- 6) Hubungkan cerita dengan konteks kehidupan.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Dongeng

Menurut penelitian para ahli pendidikan, pembentukan potensi belajar tiap orang terjadi dengan perkembangan, sebagai berikut:

- 50% pada usia 0 – 4 tahun
- 30% pada usia 4 – 8 tahun
- 20% pada usia 8 – 18 tahun

Pada usia 0 – 8 tahun, strategi dongeng efektif untuk menumbuhkan kemauan membaca pada anak usia dini dapat melalui cerita melalui media-media buku. Jika orangtua dan guru konsisten memberikan dongeng pada anak sejak 0 – 8 tahun, (sebagaimana Nisrina Salsabila Said), mampu menjadikan anak gemar membaca dan cepat menangkap pelajaran. Bercerita ideal diterapkan pada level rendah, seperti jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), taman kanak-kanak (TK), dan kelas rendah sekolah dasar.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar mendengarkan dongeng merupakan modalitas belajar auditori. Merangkum inti sari dongeng merupakan gaya belajar linguistik, sementara dongeng yang disampaikan dengan media alat bantu dapat memaksimalkan gaya belajar spasial-visual. Aktivitas mendongeng yang digunakan guru pada siswa dipercaya melibatkan modalitas auditori dan visual.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian strategi dongeng dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Contoh rubrik penilaian strategi mendongeng, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI DONGENG

Kriteria	Poin Nilai		
	😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Perlu Pendampingan 1
Menjawab pertanyaan dongeng	Jawaban benar semua	Beberapa jawaban tepat	Belum ada jawaban yang tepat
Kesimpulan akhir dongeng	Menyampaikan kesimpulan dengan lengkap	Menyampaikan kesimpulan namun belum lengkap	Belum berani menyampaikan kesimpulan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Dongeng)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai	Deskripsi
1	Sabrina Said	3	3	6,0	100	<i>Alhamdulillah</i> , Ananda Sabrina sudah mampu menangkap pesan cerita dongeng dan berani menyampaikan "kesimpulan" secara sederhana
2	Kalila Malika	2	2	4,0	67	<i>Alhamdulillah</i> , Ananda Kalila sudah mulai terlihat kemampuannya menangkap pesan cerita dan menyampaikan "kesimpulan" secara sederhana
3	Nabila Amira	2	1	3,0	50	Ananda Nabila belum terlihat keberaniannya menyampaikan "kesimpulan", namun Ananda mulai menunjukkan respons yang baik
4	Ariel Armando	2	3	5,0	83	<i>Alhamdulillah</i> , Ananda Ariel sudah mampu menangkap pesan cerita dongeng dan berani menyampaikan "kesimpulan" secara sederhana

10. Debat

a. Definisi

Debat adalah kegiatan adu argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok, dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan. Secara formal,



debat banyak dilakukan dalam institusi legislatif seperti parlemen, terutama di negara-negara yang menggunakan sistem oposisi. Dalam hal ini, debat dilakukan menurut aturan-aturan yang jelas dan hasil dari debat dapat dihasilkan melalui *voting* atau keputusan juri.

b. Strategi Debat

Debat adalah model pembelajaran aktif. Strategi debat menekankan pada kemampuan mempertahankan argumentasi. Strategi debat merupakan bentuk pembelajaran yang biasa dilakukan di tingkat sekolah dan universitas. Dalam hal ini, debat dilakukan sebagai pertandingan dengan format aturan yang jelas dan ketat antara dua pihak yang masing-masing mendukung dan menentang sebuah pernyataan. Debat disaksikan oleh satu atau beberapa orang juri yang ditunjuk untuk menentukan pemenang dari sebuah debat. Pemenang dari debat adalah tim yang berhasil menunjukkan pengetahuan dan kemampuan debat yang lebih baik.

Strategi debat mencakup persoalan keterampilan-keterampilan verbal-linguistik yang berbasis logika penggunaan bahasa. Berbicara untuk belajar dan mendengar untuk belajar adalah dua aktivitas proses belajar yang berlangsung. Dr. Leyman Steil, profesor retorika di Universitas Minnesota, menyebut bahwa di banyak kelas tradisional (*class teacher talking time*) siswa menghabiskan lebih dari 70% waktu di dalam kelas untuk mendengar ceramah guru. Sementara, lebih dari 2.400 tahun yang lampau, Konfusius menyatakan:

Apa yang aku dengar, aku lupa

Apa yang aku lihat, aku ingat

Apa yang aku lakukan, aku pahami

Siberman (2013) menyebutkan, hasil riset yang dilakukan Pollio (1984), menunjukkan mahasiswa yang mengikuti kuliah dengan model ceramah tidak mampu memusatkan perhatiannya secara penuh selama 40% waktu kuliah berlangsung. Lebih dari itu, hanya 70% materi yang diingat mahasiswa pada sepuluh menit pertama kuliah berlangsung, dan tinggal 20% pada sepuluh menit terakhir.



Gambar 4.4: Debat dalam kegiatan belajar.

(Sumber: www.mercubuana.ac.id/news.)



hir. (McKeachie, 1986). Tidak mengherankan jika mahasiswa dalam kuliah pengantar psikologi yang disampaikan dengan modal ceramah, hanya mengetahui 8% lebih banyak dibandingkan kelompok pemban-ding yang belum pernah mengikuti kuliah tersebut sama sekali. (Richard *et al*, 1988).

Pembelajaran yang diperkaya dengan strategi-strategi, seperti strategi debat memberikan keluasan pada siswa untuk menampilkan kualitas ke dalaman intelektualnya. Aktivitas debat yang dilakukan siswa adalah aktivitas yang melibatkan kompetensi psikomotorik. Aktivitas psikomotorik siswa mampu mengikat materiel-materiel kognitif.

Pemilihan materi-materi pada debat kompetitif, sangat variatif dan sangat memungkinkan topik suatu debat merupakan lintas disiplin ilmu yang aktual di masyarakat. Sebagai contoh: pelajaran PKn, agama dan sosial dapat diangkat dalam konteks debat melalui topik, “Premanisme, penyakit sosial masyarakat dan Hak Asasi Manusia.” Suatu kasus Polri vs. KPK, atau melalui topik: “Kiamat 2012 dalam penanggalan kalender suku Maya.” yang pembahasannya merupakan lintas disiplin pelajaran agama, sains-fisika, dan sosial (IPS Terpadu).

c. *Prosedur Penerapan Strategi Debat*

Sintaks strategi debat adalah siswa dibagi menjadi dua kelompok kemudian duduk berhadapan, siswa membaca materi bahan ajar untuk dicermati oleh masing-masing kelompok, sajian presentasi hasil bacaan oleh perwakilan salah satu kelompok kemudian ditanggapi oleh kelompok lainnya begitu seterusnya secara bergantian, guru membimbing membuat kesimpulan dan menambahkannya bila perlu. Berikut prosedur penerapan strategi debat kompetitif yang dapat dilakukan guru:

- 1) Pilih tema atau topik pelajaran yang akan diangkat dalam debat kompetitif.
- 2) Topik debat kompetitif dimunculkan dalam bentuk problematika antara yang “pro” dan “kontra”.
 - Pelajaran biologi, agama, IPS (ekonomi, geografi), dan matematika.
 - Contoh tema: Demi kesehatan, rokok dihapus. Bagaimana dengan angkatan kerja?
- 3) Bagi kelas menjadi dua tim debat. Berikan posisi “pro” kepada satu kelompok, dan posisi “kontra” kepada kelompok lainnya. Lakukan secara merata pembagian kelompok yang didasarkan pada kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa. Hal ini untuk menghidupkan suasana debat dan menghindari kepasifan dalam satu kelompok.
- 4) Kelompok yang terpilih masing-masing menentukan siapa juru bicaranya.
- 5) Guru membuat aturan berupa: bahwa selain juru bicara siapa saja anggota kelompok dapat memberikan argumentasinya.
- 6) Guru menentukan alokasi waktu debat yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- 7) Guru menyiapkan setingan kelas tempat debat kompetitif dilaksanakan.
- 8) Guru bertindak sebagai juri. Juri memiliki standar penilaian debat kompetitif.
- 9) Untuk memulai perdebatan, guru meminta para juru bicara menyampaikan pendapat mereka. Sebutlah proses ini sebagai “argumen pembuka”.
- 10) Setelah semua siswa mendengar argumen-argumen pembuka, mintalah kedua belah pihak yang



“pro” dan “kontra” memberikan “argumen balasan”. Sementara debat berlangsung pastikan kedua belah pihak berargumen secara bergantian. Siswa dapat memberikan dukungan tepuk tangan atau bersorak atas argumen yang disampaikan oleh timnya.

- 11) Akhiri debat jika merasa cukup (sesuaikan dengan alokasi waktu).

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Debat

Dengan membuat aturan-aturan dalam mekanisme prosedur penerapan strategi, debat dapat diterapkan pada jenjang SMP dan SMA. Penilaian debat disarankan dilaksanakan secara kelompok sehingga basis penilaian guru dalam menilai aktivitas ini didasarkan pada penilaian kelompok, sesuai dengan kriteria-kriteria penilaian debat. Debat ideal diterapkan pada level tinggi, seperti SMP dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Strategi debat terkait erat dengan penguasaan siswa terhadap suatu topik/materi. Kemampuan menyampaikan dan mempertahankan argumentasi serta mendebat argumentasi kelompok lain menjadi pokok utama dari pembelajaran ini. Hal ini merupakan karakteristik kecerdasan verbal-linguistik. Sementara, kemampuan berargumentasi secara logis sesuai fakta-fakta ilmiah merupakan karakteristik dari kecerdasan matematis-logis, sedangkan modalitas belajar strategi debat adalah auditori dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian strategi debat dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Model rubrik penilaian autentik strategi debat sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI DEBAT

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊 Baik 3	😊 Kurang 1
Proses debat	50%	Mampu mendebat dengan argumentasi sesuai materi/teori	Mampu mendebat namun argumentasi yang disampaikan kurang tepat	Belum mampu mendebat
Penguasaan materi debat	50%	Mampu menguasai materi debat, dicirikan dengan menjawab pertanyaan dengan memberikan fakta-fakta logis dari suatu masalah	Masih kurang menguasai materi debat, dicirikan dengan beberapa pertanyaan dijawab dengan salah	Belum mampu menguasai materi debat dan belum mampu menjawab semua pertanyaan



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Debat)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	5	1,35	2,75	4,1	82
2	Nurul Fatimah	3	5	1,35	2,75	4,1	82
3	Naufal Nabil	3	5	1,35	2,75	4,1	82
4	Yusuf Fawwaz	5	3	2,25	1,65	3,9	78
5	Siti Hajar	5	3	2,25	1,65	3,9	78
6	Fatimah Azzahra	5	3	2,25	1,65	3,9	78
7	Muhammad Daud	5	5	2,25	2,75	5	100
8	Ibrahimsyah	5	5	2,25	2,75	5	100
9	Sultan Salahuddin	5	5	2,25	2,75	5	100
10	Salman Zaky	3	3	1,35	1,65	3	60
11	Dian Isnaini	3	3	1,35	1,65	3	60
12	Setho Aji	3	3	1,35	1,65	3	60

11. Membaca Nyaring

a. Definisi

Membaca nyaring adalah aktivitas membaca dengan suara nyaring, untuk memahami dan mengembangkan keterampilan mendengar aktif, untuk menganalisis suatu temuan dalam bacaan, semisal kosakata baru yang tidak dipahami atau redaksional kalimat yang menjelaskan mengenai suatu peristiwa.

b. Strategi Membaca Nyaring

Membaca merupakan aktivitas paling dasar untuk memahami pengetahuan. Campbell dan Dickinson, (2006) menyebut membaca sebagai sarana untuk memahami. Membaca memberikan titik awal untuk mengembangkan keterampilan mendengar aktif, berbicara, menulis kreatif dan menganalisis suatu temuan dalam bacaan, semisal kosakata baru yang tidak dipahami atau redaksional kalimat yang menjelaskan mengenai suatu peristiwa.

Keterampilan membaca dan memahami bacaan secara spesifik dipengaruhi oleh faktor motivasi. Untuk meningkatkan pemahaman terhadap bacaan siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan bacaan, mengingat isinya, dan menarik kesimpulan dari apa yang dibacanya. (Moffet & Wagner, 1992)



Membaca teks dengan suara nyaring dapat membantu siswa terfokus secara mental, memancing pertanyaan, dan menstimulasi diskusi. Strategi membaca nyaring mirip dengan sesi belajar kitab suci. (Siberman, 2013)

c. Prosedur Penerapan Strategi Membaca Nyaring

Berikut prosedur penerapan strategi membaca nyaring yang dapat dilakukan guru:

- 1) Pilih teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan suara nyaring. Batasi pada teks yang memuat kurang dari 500 kata.
- 2) Perkenalkan teks tersebut sebelum dibaca kepada siswa-siswa. Tandai bagian-bagian yang penting yang akan dibahas dalam diskusi.
- 3) Bagi teksnya per paragraf. Mintalah siswa untuk membacakan bagian-bagian berbeda dengan suara nyaring.
- 4) Ketika pembacaan berlangsung, hentikan pada poin-poin tertentu untuk memberi tekanan pada bagian tersebut, mengajukan pertanyaan atau memberi contoh. Adakan diskusi singkat jika siswa-siswa tampak tertarik pada bagian tertentu.
- 5) Lanjutkan dengan membahas apa yang terkandung di dalam teks tersebut.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Membaca Nyaring

Penerapan strategi membaca nyaring dapat dilakukan dengan cara membaca nyaring. Membaca nyaring membuat siswa dapat lebih fokus secara mental dan menimbulkan pertanyaan atas ketidakpahaman terhadap maksud bacaan atau kosakata yang terdapat dalam bacaan. (Siberman, 2013)

Dalam suasana belajar, kegiatan membaca (baik nyaring maupun pelan atau nyaris tak terdengar) dapat dilakukan pada hampir semua level dan jenjang satuan pendidikan, kecuali siswa pada kelas belum mampu membaca, semisal kelas satu. Strategi membaca nyaring dapat diterapkan pada berbagai level pendidikan, di antaranya: SD, SMP, dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Kemampuan membaca dan memahami bacaan terkait erat dengan kecerdasan linguistik. Saat membaca suatu teks bacaan, siswa dapat merumuskan hasil bacaan dengan cara memahami maksud dan alur bacaan, menjelaskan kaitan antarsatu peristiwa dengan peristiwa lain dari bacaan tersebut merupakan karakteristik kecerdasan matematis-logis, mampu mengambil hikmah dari bahan bacaan (intrapersonal). Adapun modalitas belajar yang dilibatkan adalah auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian strategi membaca nyaring dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Contoh rubrik penilaian autentik strategi membaca nyaring ditunjukkan pada halaman berikut ini.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MEMBACA NYARING

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Jumlah kosakata	25%	Menemukan 7 atau lebih kosakata yang berhubungan dengan materi ajar	Menemukan 5 - 6 kosakata yang berhubungan dengan materi ajar	Menemukan 3 - 4 kosakata yang berhubungan dengan materi ajar	Hanya menemukan 1 - 2 kosakata yang berhubungan dengan materi ajar
Menjelaskan arti kosakata yang ditemukan dalam paragraf	75%	Mampu menjelaskan semua kosakata yang ditemukan dengan benar	Mampu menjelaskan 4 - 5 kosakata yang ditemukan dengan benar	Mampu menjelaskan 2 - 4 kosakata yang ditemukan dengan benar	Hanya menjelaskan 1 kosakata yang ditemukan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Membaca Nyaring)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	1	3	4	100
2	Nurul Fatimah	4	3	1	2,25	3,25	81
3	Naufal Nabil	3	3	0,75	2,25	3	75
4	Yusuf Fawwaz	3	4	0,75	3	3,75	94
5	Siti Hajar	4	3	1	2,25	3,25	81
6	Fatimah Azzahra	3	4	0,75	3	3,75	94
7	Muhammad Daud	4	4	1	3	4	100
8	Ibrahimsyah	3	3	0,75	2,25	3	75
9	Sultan Salahuddin	4	3	1	2,25	3,25	81
10	Salman Zaky	4	4	1	3	4	100
11	Dian Isnaini	3	4	0,75	3	3,75	94
12	Setho Aji	4	2	1	1,5	2,5	63



12. Puisi

a. Definisi

Puisi adalah syair, sastra yang berbentuk sajak, pantun, dan sebagainya. (Podo, *et al.*, 2012:668)

b. Strategi Puisi

Jujur saja, sangat jarang guru menggunakan puisi sebagai metode mengajar, bahkan hampir tidak ada. Jika pun ada, puisi bukan sebagai metode pembelajaran, tetapi sebuah topik dari pelajaran bahasa Indonesia. Jika melacak literatur-literatur luar negeri mengenai pembelajaran aktif yang menyenangkan, kita bisa mendapatkan aneka jenis metode mengajar sebagaimana Merrill Harmin dan Melanie Toth dalam bukunya *Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi*. Saya menghitung, ada 182 strategi yang ditawarkan oleh kedua ahli pendidikan ini dalam menginspirasi pembelajaran.

Bagaimana jumlah strategi sebanyak angka itu, adalah pertanyaan permulaan bagi para guru yang mau berpikir dan bertindak kreatif. Jika jawabannya adalah kreativitas yang tak terbatas, maka sejauh mana kreativitas itu, sejauh itu pula guru berhasil memunculkan metode pembelajaran baru. Kunci dari perkembangan metode-metode mengajar adalah: kemampuan guru dalam merancang prosedur aktivitas pembelajaran.

Maka sah-sah saja strategi puisi dijadikan metode pembelajaran, sepanjang metode puisi memiliki langkah-langkah pelaksanaannya. Strategi puisi seperti halnya bercerita (*storytelling*) dan membaca nyaring, mampu menghidupkan pembelajaran. (Campbell, Campbell & Dickinson, 2000). Strategi mengajar guru menggunakan puisi, sangat cocok bagi kelas dengan dominasi kecenderungan kecerdasan linguistik. Apalagi jika puisi yang dibuat siswa merupakan inti sari dari materi pelajaran.

c. Prosedur Penerapan Strategi Puisi

Berikut prosedur penerapan strategi puisi yang dapat dilakukan guru:

1. Terlebih dahulu guru menjelaskan tentang suatu materi atau topik pelajaran.
2. Guru membuat salah satu contoh puisi (isi puisi adalah inti sari materi pelajaran), sebagai contoh: Pelajaran IPA, materi Energi.
3. Bisa saja puisi yang dibuat guru dibacakan oleh guru di depan kelas dan siswa menyimak isi puisi tersebut. (Prosedur ini digunakan untuk memancing minat siswa dalam membuat dan membacakan puisi.)
4. Siswa diberikan kebebasan untuk membuat puisi baru sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Dan dalam hal ini, puisi yang dibuat siswa dapat dibacakan oleh masing-masing siswa.
5. Puisi yang sudah dibacakan siswa dapat dikumpulkan untuk menjadi bahan *display* kelas.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Puisi

Tentu, selain siswa mudah mengingat dan memahami inti sari materi yang dibuat puisi, strategi puisi jika dibawakan dengan gaya “bebas”, akan semakin membuat ingatan siswa terhadap materi



itu jauh tersimpan di memori jangka panjang. Strategi puisi adalah katalis untuk mengingat materi. Strategi puisi direkomendasikan untuk satuan pendidikan jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama dan atas (SMP dan SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Strategi puisi terkait erat dengan kemampuan merangkai kalimat/kata. Kemampuan menuliskan kalimat-kalimat puisi mewakili kecerdasan verbal-linguistik. Saat membaca kalimat puisi dengan penghayatan disertai bahasa tubuh (*body language*) merupakan dasar kecerdasan linguistik-kinestetik. Pendekatan *multiple intelligences* strategi puisi adalah linguistik, kinestetik. Adapun modalitas belajar yang dilibatkan berupa auditori dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian strategi diskusi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, penilaian proyek dan/atau penilaian portofolio. Contoh rubrik penilaian autentik strategi puisi, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PUISI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Kurang 1
Membuat puisi	20%	Mampu membuat 8 baris puisi	Mampu membuat 4 baris puisi	Belum mampu membuat puisi
Kandungan materi dalam puisi	40%	Terdapat lebih dari 7 kosakata materi dalam isi puisi yang dibuat	Terdapat 3 - 6 kosakata materi dalam isi puisi	Hanya 1 - 3 kosakata materi dalam isi puisi
Membacakan puisi buatan sendiri	20%	Membacakan puisi dengan kepercayaan diri yang sangat baik di depan kelas	Membacakan puisi di depan kelas namun masih tampak malu-malu	Belum berani tampil di depan kelas membacakan puisi
Bahasa tubuh	20%	Membawakan puisi dengan ekspresi, serasi antara ucapan dan gerakan	Membawakan puisi dengan sedikit ekspresi, antara ucapan dan gerakan belum serasi	Membawakan puisi tanpa ekspresi/datar, tidak serasi antara ucapan dan gerakan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Puisi)

Pada halaman berikut ini diberikan contoh penilaian autentik siswa dalam penerapan strategi puisi.



**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N - K1	N - K2	N - K3	N - K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	3	3	0,6	1,2	0,6	0,6	3	100
2	Nurul Fatimah	3	2	3	3	0,6	0,8	0,6	0,6	2,6	87
3	Naufal Nabil	3	2	2	2	0,6	0,8	0,4	0,4	2,2	73
4	Yusuf Fawwaz	3	3	3	2	0,6	1,2	0,6	0,4	2,8	93
5	Fatimah Azzahra	3	3	2	2	0,6	1,2	0,4	0,4	2,6	87
6	Muhammad Daud	3	3	3	3	0,6	1,2	0,6	0,6	3	100
7	Setho Aji	2	2	3	3	0,4	0,8	0,6	0,6	2,4	80
8	Salman Zaky	3	3	2	2	0,6	1,2	0,4	0,4	2,6	87
9	Dian Isnaini	2	2	3	2	0,4	0,8	0,6	0,4	2,2	73

13. Tebak Kata

a. Definisi

Tebak kata, terdiri dari dua kata, yakni tebak dan kata. Secara harfiah, tebak/menebak dalam istilah *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah; menarah (dengan kapak dan sebagainya), menetak; memenggal. (Podo *et al.*, 2012: 849). Sementara, kata adalah: apa yang dilahirkan dengan ucapan, ujar, bicara, cakap, ungkapan, gerak hati, keterangan, dan sebagainya; satu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian. (Podo *et al.*, 2012: 442)

b. Strategi Tebak Kata

Tebak kata adalah menebak kata yang dimaksud dengan cara menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar. Aktivitas menebak kata seperti permainan menebak suatu benda yang ada di balik topi pesulap. Aneka permainan tabak kata, pernah ditayangkan di SCTV. Jenis permainan ini, menguji daya nalar siswa (peserta) dalam menebak kata yang dimaksud, dan karena setiap peserta diberi batas waktu, maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian siswa. Strategi tebak kata dapat digunakan pada semua jenis bidang studi (mata pelajaran), atau tema, dan tematik studi.

c. Prosedur Penerapan Strategi Tebak Kata

Berikut prosedur penerapan strategi tebak kata yang dapat dilakukan guru:

- 1) Bentuk kelompok sesuai jumlah siswa dan berikan nama setiap kelompok. Sebaiknya nama setiap kelompok diambil dari materi yang sedang dipelajari.
Contoh: materi peredaran darah, nama kelompoknya adalah: kelompok aorta, jantung, bilik kiri.



- 2) Siapkan topi khusus yang akan digunakan peserta tebak kata.
- 3) Siapkan pertanyaan sejumlah anggota setiap kelompok (jika jumlah anggota kelompok empat orang, maka pertanyaan setiap satu kelompok berjumlah empat). Lalu tempelkan pertanyaan di atas topi yang dikenakan siswa.
- 4) Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu penebak kata.
- 5) Guru memberitahu aturan permainan, sebagai berikut:
 - (a) Waktu menjawab pertanyaan setiap siswa 60 detik.
 - (b) Pemandu penebak kata hanya bisa berkata: Tidak; Bisa jadi; dan Ya (Pemandu menjawab Tidak, jika jawaban salah, pemandu mengatakan bisa jadi, jika tebakan mengarah dan hampir benar, dan pemandu mengatakan Ya jika jawaban benar).



Gambar 4.5: Strategi tebak kata, oleh siswa Kelas 5 Abu Dzar SDIT Buahati, Jakarta.
(Sumber: Dokumen pribadi.)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Kata

Permainan tebak kata yang digunakan guru dapat digunakan untuk setiap mata pelajaran (bidang studi), juga tematik studi atau tema pembelajaran. Aktivitas intelektual ketika memainkan permainan tebak kata sangat penting untuk menebak dengan benar kata yang tertera pada topi yang digunakan siswa. Aktivitas intelektual ini adalah daya nalar peserta yang dituntut untuk menemukan spesifikasi konteks bahasan yang ditanyakan. Permainan ini dapat digunakan pada level sekolah dasar Kelas 4 hingga tingkat menengah pertama dan menengah atas.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Penggunaan tebak kata dalam aktivitas belajar siswa merupakan pendekatan gaya belajar siswa yang cenderung dominan kecerdasan linguistiknya. Selain linguistik, kemampuan menalar kata yang dimaksud sesuai kata bantu yang diberikan di awal (logis-matematis). Modalitas belajar strategi tebak kata adalah auditori dan visual.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian strategi diskusi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Contoh rubrik penilaian autentik strategi membuat puisi, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK KATA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Jumlah kata yang ditebak	60%	Siswa mampu menebak dua kata dengan benar	Siswa hanya mampu menebak satu kata dengan benar	Tidak ada kata yang berhasil ditebak
Kecepatan menebak kata	40%	Siswa mampu menebak kata dalam waktu 30 detik atau kurang dari 30 detik	Siswa menebak kata lebih dari 30 detik namun kurang dari 60 detik	Siswa menebak kata lebih dari 60 detik (1 menit)

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Kata)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	1,8	1,2	3	100
2	Nurul Fatimah	3	3	1,8	1,2	3	100
3	Naufal Nabil	3	3	1,8	1,2	3	100
4	Yusuf Fawwaz	2	2	1,2	0,8	2	67
5	Siti Hajar	2	2	1,2	0,8	2	67
6	Fatimah Azzahra	2	2	1,2	0,8	2	67
7	Muhammad Daud	3	2	1,8	0,8	2,6	87
8	Ibrahimsyah	3	2	1,8	0,8	2,6	87
9	Sultan Salahuddin	3	2	1,8	0,8	2,6	87
10	Salman Zaky	2	3	1,2	1,2	2,4	80
11	Dian Isnaini	2	3	1,2	1,2	2,4	80
12	Setho Aji	2	3	1,2	1,2	2,4	80



14. Aksara Bermakna

a. Definisi

Aksara bermakna adalah huruf/abjad yang mengandung sebuah makna. *Kuis Aksara Bermakna*, populer pada dekade 1990-an yang ditayangkan TVRI. *Kuis Aksara Bermakna* diciptakan Ani Sumadi dan dibawakan oleh Kepra pada dekade 1990-an. Pada acara ini, dua pasangan kontestan saling adu pengetahuan dan strategi. *Kuis Aksara Bermakna* ini menggunakan tiga tahap, yaitu tahap permainan, tahap pra bonus dan tahap bonus.

b. Strategi Games Aksara Bermakna

Games aksara bermakna adalah aktivitas belajar siswa yang dirancang guru melalui permainan menyebutkan jawaban kata, dari pertanyaan yang diajukan, di mana pertanyaan tersebut menggunakan bantuan kata depan. Misal: Apakah G, merupakan sebuah istilah gaya tarik Bumi. (Jawab: Gravitasi). Apakah B, struktur kimia yang berbentuk heksagonal, atau segi enam yang bentuknya mirip sarang lebah, ditemukan oleh Jhon Jacob Berzelius, senyawa kimia ini berguna sebagai ... (Jawab: Benzena). Apakah U, merupakan perpindahan penduduk dari desa ke kota. (Jawab: Urbanisasi)

Inti permainan aksara bermakna adalah adu pengetahuan antarsiswa, maka strategi aksara bermakna yang diterapkan guru adalah, memberikan pertanyaan-pertanyaan yang jumlahnya cukup untuk sejumlah siswa dalam satu kelas. Dengan pemahaman, bahwa strategi pembelajaran tidak terbatas hanya pada satu strategi saja dan varian kemunculan strategi baru tergantung desain prosedur aktivitas belajar siswa yang dibuat guru.

Pada dasarnya, setiap strategi pembelajaran guru yang dilakukan siswa jika dipersiapkan dengan baik, didukung alat dan media pembelajaran, maka aktivitas kegiatan belajar mengajar akan dinamis. (Sujana, 2000). Bila strategi mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar siswa, maka pelajaran menjadi mudah dipahami oleh peserta didik. (Chatib, 2010). Hasil riset mengenai penggunaan strategi mengajar guru yang sesuai gaya belajar siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. (Said, 2015)

Satu dari ratusan strategi mengajar adalah strategi aksara bermakna. *Kuis Aksara Bermakna* adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran IPS agar tidak monoton dan konvensional. Teknik ini sangat menarik dan menyenangkan karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. (Budiyanto, 2012). Dalam proses pelaksanaan strategi aksara bermakna, tugas guru hanya sebagai fasilitator, juri dalam proses pembelajaran dan memastikan pertanyaan dan jawaban yang dibuat dalam kuis tidak menyimpang dari indikator hasil belajar sesuai kompetensi dasar.



wordpress.com



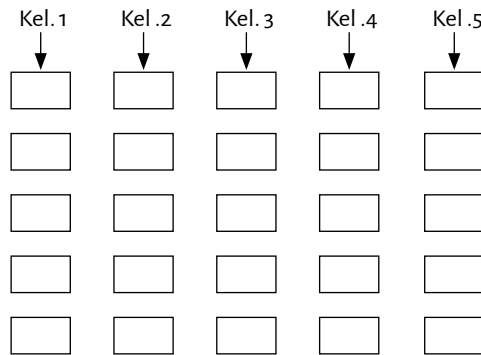
Hal penting diperhatikan guru dalam menggunakan strategi aksara bermakna adalah buku sumber atau rujukan yang sudah dibaca/dipelajari siswa, sebab aktivitas utama dari strategi aksara bermakna adalah adu pengetahuan yang dimiliki siswa.

c. **Prosedur Penerapan Strategi Games Aksara Bermakna**

Penggunaan strategi aksara bermakna ada dua model: *pertama*, guru membuat pertanyaan sesuai jumlah siswa dengan soal sesuai indikator hasil belajar, *kedua*, pertanyaan dibuat oleh siswa. Setiap siswa membuat tiga pertanyaan dan guru menyortir pertanyaan tersebut, sehingga masing-masing siswa akan diambil satu pertanyaan terbaik yang sesuai indikator hasil belajar dari materi. Berikut penerapan strategi aksara bermakna yang dapat dilakukan guru:

Model pertama: (Guru membuat pertanyaan)

1. Guru membuat pertanyaan secara merata.
2. Jumlah pertanyaan sesuai jumlah siswa dalam kelompok tersebut. (lihat Bagan 4.1)
3. Pertanyaan diberikan sesuai kelompok duduk. (lihat Bagan 4.1)
4. Disarankan pengelompokan siswa sesuai posisi lajur duduk yang ada saja, agar pembagian siswa merata secara kompetensi. (lihat Bagan 4.1)



Bagan 4.1

Model dua: (Siswa membuat pertanyaan)

1. Siswa diminta membuat pertanyaan. (Setiap siswa membuat tiga pertanyaan disertai jawaban).
2. Pertanyaan siswa dipilih oleh guru, sehingga setiap siswa diambil satu pertanyaan terbaik.
3. Guru memberikan pertanyaan ke setiap kelompok (lihat Bagan 4.1).
4. Disarankan pengelompokan siswa sesuai posisi lajur duduk yang ada saja, agar pembagian siswa merata secara kompetensi. (lihat Bagan 4.1)



d. Rekomendasi Penerapan Strategi Games Aksara Bermakna

Aksara bermakna merupakan aktivitas belajar yang menekankan pada keluasan pengetahuan siswa. Dengan bantuan huruf depan, siswa menyebutkan jawaban dari pertanyaan yang dibacakan guru. Siswa beradu strategi dan taktik dalam menyusun jalur jawaban hingga membentuk pola jawaban yang horizontal, vertikal, atau diagonal tanpa terputus. Siswa saling berupaya memotong jawaban lawannya dan saling berupaya mempertahankan jalur jawabannya, agar masuk pada babak berikutnya.

Mengingat aktivitas aksara bermakna menekankan keluasan pengetahuan dan pemahaman serta taktik dan strategi, maka sangat tepat penerapan strategi aksara bermakna dimulai pada siswa Kelas 6 SD, SMP, dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Ciri khas aktivitas permainan aksara bermakna adalah jawaban dengan bantuan huruf depan, tentu hal ini mengakomodasi kemampuan linguistik siswa. Aktivitas belajar siswa yang saling beradu strategi dan taktik dalam menyusun jalur jawaban, merupakan bagian dari kecerdasan logis-matematis, hingga jawaban ini membentuk pola yang horizontal, vertikal atau diagonal tanpa terputus (spasial-visual). Aktivitas permainan aksara bermakna jika dilakukan secara kelompok mampu mawadahi kecerdasan interpersonal siswa.

Modalitas belajar yang tercipta dari aktivitas belajar siswa adalah auditori dan visual, yang mana siswa memperhatikan dan menentukan kotak berisi huruf yang akan dijawabnya (visual), serta mendengarkan bunyi pertanyaan dari guru (auditori).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian autentik strategi aksara bermakna dapat dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Berikut contoh rubrik penilaian autentik strategi aksara bermakna, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI AKSARA BERMAKNA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊 Baik 3	😊 Kurang 1
Proses aksara bermakna	70%	Mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan benar sehingga alur jawaban membentuk horizontal, vertikal, atau diagonal	Hanya menjawab sebagian pertanyaan, namun alur jawaban tidak membentuk pola horizontal, vertikal, atau diagonal.	Seluruh pertanyaan yang diberikan belum mampu dijawab dengan benar, sehingga alur jawaban tidak membentuk pola horizontal, vertikal, atau diagonal
Kekompakan tim	30%	Seluruh anggota tim (kelompok) menunjukkan kerja sama	Beberapa anggota tim belum menunjukkan kerja sama kelompok	Seluruh anggota kelompok belum mampu menunjukkan kerja sama



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Aksara Bermakna)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	5	2,1	1,5	3,6	72
2	Nurul Fatimah	3	5	2,1	1,5	3,6	72
3	Naufal Nabil	5	5	3,5	1,5	5	100
4	Yusuf Fawwaz	5	5	3,5	1,5	5	100
5	Siti Hajar	3	3	2,1	0,9	3	60
6	Fatimah Azzahra	3	3	2,1	0,9	3	60
7	Muhammad Daud	5	3	3,5	0,9	4,4	88
8	Ibrahimsyah	5	3	3,5	0,9	4,4	88
9	Sultan Salahuddin	5	3	3,5	0,9	4,4	88
10	Salman Zaky	3	5	2,1	1,5	3,6	72
11	Dian Isnaini	3	5	2,1	1,5	3,6	72
12	Setho Aji	3	5	2,1	1,5	3,6	72

15. Pantun

a. Definisi

Pantun adalah sajak pendek yang terdiri atas empat baris, setiap baris terdiri dari 8 - 12 suku kata, bersajak akhir dengan a-b-a-b dan a-a-a-a. Bentuk pantun terdiri atas *sampiran* dan *isi*. *Sampiran* adalah dua baris pertama, kerap kali berkaitan dengan alam (mencirikan budaya agraris masyarakat pendukungnya), dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut.

b. Strategi Pantun

Pernahkah Anda mengajar menggunakan metode pantun? Jujur saja, guru jarang menggunakan pantun sebagai metode mengajar. Mengajar menggunakan pantun menuntut guru kreatif mengelola prosedur aktivitas dalam pembelajaran. Menggunakan pantun dalam aktivitas belajar adalah membuat pantun dengan isi berupa inti sari materi yang diajarkan. Sebagai contoh: materi, usaha, dan energi. Isi pantunnya, sebagai berikut:



Usaha dan Energi

Jalan-jalan ke Kota Paris

Lihat rumah berbaris-baris

Jika kamu mendorong mobil dengan F gaya dorong

Jangan lupa hitung perpindahan jarak mobil yang kamu dorong

Hukum 3 Newton

Ikan hiu, ikan pemberani

Di tengah samudera mencari makan

Ada aksi ada reaksi

Itulah hukum ke-3 Newton

Metode mengajar menggunakan pantun menjadi aktivitas kreatif siswa dalam mengkreasi materi agar tercapai pemahaman konsep. Jika materi ajar adalah konsep, maka lem pengingat konsep adalah pantun. Sampiran pada pantun bertindak seperti tali pengikat sementara isi pada pantun adalah materi yang diajarkan. Dalam situasi, siswa belajar membuat pantun atau dalam tahapan siswa melakukan refleksi materi dengan cara membuat pantun yang mengandung isi materi, akan menjadi lebih bermakna dalam mengingat dan memahami konsep.

c. Prosedur Penerapan Strategi Pantun

Penggunaan metode mengajar pantun dapat dilakukan untuk semua pelajaran atau semua materi ajar. Bagaimana menerapkan pantun dalam proses mengajar berikut prosedur aktivitasnya:

Materi: Usaha dan Energi

Prosedur Aktivitas:

Scene setting:

1. Guru menayangkan penggalan video pantun.
2. Kemudian, guru menayangkan contoh-contoh pantun.
3. Guru membacakan satu contoh pantun dan pantun lainnya dibacakan oleh siswa.
4. Siswa diberi penjelasan mengenai sampiran dan isi pada pantun.

Eksplorasi:

5. Setiap siswa diberikan 5 kartu berisi materi usaha dan energi (5 kartu materi).
6. Siswa diminta membaca dan mempelajari ke-5 kartu materi tersebut.

Elaborasi:

7. Siswa membuat pantun sebanyak 5 kartu materi yang dipegangnya. Dengan ketentuan pantun yang dibuat berisi 2 sampiran dan 2 isi yang menyangkut materi ajar.

Konfirmasi:

8. Secara bergiliran, siswa membacakan pantun yang dibuatnya sementara siswa lainnya meny-



mak isi pantun temannya.

9. Kemudian, setiap siswa membuat soal pertanyaan dari pantun yang telah dibacakan (dibuat), dengan aturan satu pantun dua soal pertanyaan, sehingga setiap siswa memiliki 10 pertanyaan soal.
10. Siswa mengumpulkan soal-soal pertanyaan tersebut dan guru memilih soal yang berkualitas yang kemudian diberikan kembali kepada siswa untuk dijawab.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Pantun

Strategi mengajar pantun disarankan pada kelas-kelas tinggi seperti sekolah menengah pertama dan menengah atas. Hal ini dikarenakan pada kompleksitas penggunaan istilah dan penggunaan redaksi sampiran pada pantun, sehingga membutuhkan kemampuan berpikir tinggi. Alasan inilah yang sangat memungkinkan strategi pantun ideal digunakan pada jenjang SMP dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Pantun menekankan pada kemampuan seseorang menggunakan bahasa secara sastra, di mana pola sampiran dan isi dalam pantun adalah a-b-a-b atau a-a-a-a, dan tidak semua orang mudah dalam membuat dan membacakan pantun secara mendadak dengan respons cepat, umumnya orang mampu membuat pantun setelah terlebih dahulu menuliskan pantunnya. Kemampuan dan kecepatan seorang membuat pantun sangat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan linguistik dan modalitas belajar pantun (auditori).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian pantun diskusi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, dan/atau penilaian proyek. Contoh rubrik penilaian autentik strategi pantun, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PANTUN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Jumlah baris dan sajak dalam pantun	30%	Jumlah baris pada tiap bait 4	Jumlah baris pada tiap bait 3	Jumlah baris pada tiap bait kurang dari 2
Letak sampiran pada pantun	30%	Letak sampiran pada baris I dan II memiliki pola a-b-a-b	Letak sampiran baris I dan II tidak memiliki pola yang a-b-a-b	Tidak mampu membuat sampiran pada pantun
Letak isi pada pantun	40%	Letak isi pada baris III dan IV mengandung 2 materi ajar	Letak isi pada baris III dan IV mengandung 1 materi ajar	Tidak ada materi yang terkandung pada isi pantun



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Pantun)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	2	2	1,05	0,6	0,7	2,35	78
2	Nurul Fatimah	2	3	3	0,7	0,9	1,05	2,65	88
3	Naufal Nabil	2	3	3	0,7	0,9	1,05	2,65	88
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1	1,05	0,9	0,35	2,3	77
5	Siti Hajar	3	3	2	1,05	0,9	0,7	2,65	88
6	Fatimah Azzahra	3	3	3	1,05	0,9	1,05	3	100

16. Menulis Imajinatif

a. Definisi

Imajinatif dari bahasa Inggris *imaginative* adalah kata sifat yang berarti penuh daya khayal. Yang dimaksud menulis imajinatif (*imaginative writing*) adalah kemampuan menuliskan atau memberikan gambaran melalui rangkaian tulisan yang bersumber dari daya khayal. (wikipedia.org)

b. Strategi Menulis Imajinatif

Kemampuan menulis siswa kita sangat lemah, ini berdasarkan riset dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2012. Dibanding semua negara anggota, kualitas kemampuan menulis siswa menempati urutan ke 65 dari 66 negara anggota PISA. Kemampuan menulis seseorang diperoleh dari kebiasaan orang itu menulis. Menulis dapat dilakukan dengan mudah dan sederhana, berupa: menuliskan curahan hati, menuliskan gagasan/ide, menuliskan pengalaman dalam bentuk *diary*, walaupun aktivitas menulis itu sederhana, namun sangat umum jika anak-anak sekolah merasa kesulitan membuat tulisan yang baik.

Dalam pembelajaran, menulis dapat dijadikan metode untuk melatih siswa belajar menulis yang baik. Bagaimana strategi menulis imajinatif dalam pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific*? Menulis imajinatif dalam proses pembelajaran adalah bagaimana mengasosiasikan dan mengomunikasikan proses-proses belajar dalam bentuk karya cerita, baik dalam bentuk cerita pendek atau cerita bergambar.

Strategi menulis imajinatif merupakan tahapan belajar yang dilakukan peserta didik setelah pada awal-awal pertemuan telah dilakukan aktivitas pendahuluan berupa pengamatan terhadap isi materi melalui metode ceramah dan tanya jawab. Sebagai contoh, pembelajaran pada materi transportasi.



c. Prosedur Penerapan Strategi Menulis Imajinatif

Strategi menulis imajinatif sangat tepat jika dilakukan ketika pertemuan terakhir dari satu kompetensi dasar namun bisa juga strategi menulis imajinatif digunakan setelah materi dari beberapa kompetensi dasar selesai diajarkan, dan dilakukan dalam bentuk *review*. Sebagai contoh: setelah guru selesai mengajar materi besaran dan satuan, materi klasifikasi zat dan materi wujud zat, guru dapat melakukan *review* dengan cara meminta siswa menuliskan rangkuman ketiga materi tersebut dalam bentuk cerita bebas dengan konsep tulisan yang dibuat siswa adalah imajinatif.

Prosedur menggunakan strategi menulis imajinatif digunakan jika siswa telah selesai mempelajari materi yang telah diajarkan guru. Contoh, strategi menulis imajinatif:

Fiskim ada dimana-mana

Pada saat aku duduk di bangku SMP, ada kejadian yang tidak pernah ku duga... ternyata ada seorang temanku yang kesetrum listrik. Aku teringat akan pelajaran fiskim yang diajarkan oleh Pak Alam. Di dalam listrik itu ada satu besaran pokok yaitu kuat arus listrik. Temanku itu dimakamkan pada jam 13.30 WIB di Bandung. Oh ya, waktu itu juga termasuk besaran pokok yang satuannya sekon lho. Saat selesai dimakamkan, tiba-tiba hujan turun sangat deras. Aku segera berlari ke tempat parkir mobilku. Suhu hujan kali ini 19°C . Suhu juga termasuk besaran pokok. Mobilku pun melaju dengan kecepatan 30 km/menit. Pada kali ini kecepatan berbeda. Kecepatan bukan termasuk besaran pokok, akan tetapi termasuk besaran turunan.

Sesempainya dirumah, aku pun segera mandi. Saat aku mandi, aku teringat, sabun termasuk sifat basa. Selesai mandi, rasanya tenggorokanku haus sekali. Rasanya ingin minum. Aku pun menuju dapur untuk minum. Aku mengambil sebotol susu sapi rasa coklat. Hm... yummy. Susu sapi?? Oh ya didalam susu sapi mengandung sifat asam, yaitu asam laktat. Sekarang waktunya belajar. Aku pun menuju ke kamar untuk belajar....

Di kamar, aku mengerjakan PR. Saat aku ingin menulis tiba-tiba tinta pulpenku bocor dan mengenai baju yang kupakai. Huh.... males banget deh bersihinnya! Ya udah deh nanti aja. Aku pun melanjutkan menulis. Oh ya, kejadian tadi mengingatkan aku akan pelajaran fiskim sewaktu itu. Jika tinta mengenai baju kita, akan terjadi peristiwa adhesi. Sudah malam, akhirnya aku pun mengakhiri belajarku. Sebelum aku memejamkan mataku untuk tidur, aku mengambil kesimpulan dari hari ini bahwa di sekitar kita ada macam-macam pelajaran seperti fisika dan kimia.

Hanin Zapira Al-Hana.

Vii Al-Kindi




d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Imajinatif

Menulis dapat dilakukan pada semua level pendidikan peserta didik. Sampai pada level mahasiswa pun menulis imajinatif sangat diperlukan untuk digunakan. Penerapan strategi menulis imajinatif sangat cocok pada siswa Kelas 3 sampai 6 sekolah dasar, siswa menengah pertama dan menengah atas.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Menulis merupakan induk kecerdasan linguistik, sedangkan berpikir imajinatif adalah induk kecerdasan spasial-visual. Apabila siswa dalam satu kelas cenderung memiliki kecerdasan linguistik dan spasial-visual serta memiliki modalitas belajar visual, maka disarankan guru menggunakan strategi menulis imajinatif pada pembelajaran.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian autentik strategi menulis imajinatif adalah penilaian hasil kerja (produk), dan/atau penilaian proyek. Berikut rubrik penilaian menulis imajinatif:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS IMAJINATIF

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Jumlah materi dalam tulisan	40%	Terdapat 4-5 unsur materi/tema dalam cerita	Terdapat 3-4 unsur materi/tema dalam cerita	Terdapat 1-2 unsur materi/tema dalam cerita	Tidak ada unsur-unsur materi/tema dalam cerita
Kualitas tulisan	35%	Tulisan sangat imajinatif dicirikan 5 hubungan antar-isi tulisan dengan tema materi	Tulisan imajinatif dicirikan 4 hubungan antar-isi tulisan dengan tema materi	Tulisan imajinatif dicirikan 3 hubungan antar-isi tulisan dengan tema materi	Belum mampu membuat tulisan imajinatif
Jumlah halaman	25%	Jumlah tulisan 1,5-2 halaman	Jumlah tulisan 1 halaman	Jumlah tulisan setengah halaman	Tidak ada tulisan (halaman kosong)

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Imajinatif)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	4	2	1,2	0,8	4	100
2	Nurul Fatimah	3	3	4	1,5	0,9	0,8	3,2	80



lanjutan ...

3	Naufal Nabil	3	3	3	1,5	0,9	0,6	3	75
4	Yusuf Fawwaz	4	4	3	2	1,2	0,6	3,8	95
5	Siti Hajar	2	4	4	1	1,2	0,8	3	75
6	Fatimah Azzahra	3	4	4	1,5	1,2	0,8	3,5	88
7	Muhammad Daud	4	3	4	2	0,9	0,4	3,7	93
8	Ibrahimsyah	3	4	2	1,5	1,2	0,8	3,1	78
9	Sultan Salahuddin	4	4	4	2	1,2	0,8	4	100
10	Salman Zaky	3	3	4	1,5	0,9	0,8	3,2	80
11	Dian Isnaini	2	3	4	1	0,9	0,8	2,7	68
12	Setho Aji	4	4	4	2	1,2	0,8	4	100

17. Menulis Informasi

a. Definisi

Informasi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah penerangan, keterangan; pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu; keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat di dalam bagian-bagian amanat itu. Dalam hal ini, menulis informasi adalah kemampuan menuliskan berita/kabar atau menuliskan informasi melalui rangkaian tulisan yang bersumber dari informasi yang diperoleh.

b. Strategi Menulis Informasi

Seketika kita berpendapat strategi menulis informasi hanya cocok untuk pelajaran bahasa (Indonesia). Bagi guru kreatif, strategi menulis informasi dapat digunakan pada semua bidang studi/mata pelajaran. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 mengkoneksikan materi-materi berhubungan melalui tematik-integratif pada semua mata pelajaran cocok menggunakan strategi menulis informasi.

Menurut Tarigan (1986: 8) menulis, seperti juga halnya ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, dan keterampilan-keterampilan khusus. Menulis menuntut gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas dan ditata secara menarik.

Strategi menulis informasi intinya adalah banyaknya informasi yang diberikan atau dilaporkan siswa secara tertulis. Semakin banyak informasi materi yang tersampaikan, maka semakin besar poin pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Konteks menulis informasi adalah memberikan keleluasaan kepada siswa berekspresi melalui bahasa tulisan, menyampaikan ide-ide yang berkembang terhadap materi tersebut. Strategi ini sangat melatih siswa untuk berkembang secara intelektual dan keterampilan (*life skill*) melalui menulis.



c. *Prosedur Penerapan Strategi Menulis Informasi*

Sangat mudah menerapkan strategi informasi dalam pengajaran guru di kelas, sebagai berikut: Ada tema yang menjadi pusat pembelajaran, misalnya tema: urbanisasi atau tata surya. Jika tema besarnya adalah urbanisasi, maka mata pelajaran yang terintegratif dapat menjadi sumber penulisan informasi materi. Sehingga *content* informasi yang ditulis mengandung unsur ilmu pengetahuan alam, matematika, bahasa Indonesia, dan agama. Hal yang perlu diperhatikan guru adalah jenis-jenis konten informasi yang dimaksud, agar memudahkan penilaian proses pada aktivitas belajar menulis informasi.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Informasi*

Syarat utama menerapkan strategi menulis informasi adalah siswa punya kemampuan menulis yang benar. Idealnya jika kita ingin melatih dan membiasakan anak mencintai menulis, maka seyogyanya strategi menulis dapat dilakukan pada kelas rendah semisal kelas tiga sekolah dasar, menengah pertama sampai menengah atas. Betapa banyak siswa yang memiliki kemampuan berbicara panjang lebar, namun lemah dalam menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.

e. *Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar*

Erat hubungan antara kemampuan menulis informasi dengan kecerdasan linguistik siswa. Kecerdasan linguistik seseorang akan lebih kuat apabila kemampuan berbicara dan kemampuan menulis saling optimal. Kelas dengan dominan kecerdasan linguistik, guru bisa menggunakan strategi menulis informasi. Jika, hal-hal yang ditulis berupa koneksi-koneksi setiap materi yang saling melengkapi dan saling terhubung dalam alur penulisan adalah pengejewantahan dari kemampuan logis-matematis siswa. Bagaimana membuat logis pada hubungan antarsatu materi dengan materi yang lain sehingga saling menguatkan sebagai informasi.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Jenis penilaian strategi menulis informasi dikategorikan sebagai penilaian proyek dan/atau penilaian portofolio. Berikut rubrik penilaian autentik strategi menulis informasi.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS INFORMASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai				
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊😊 Baik 4	😊😊😊 Cukup 3	😊😊 Kurang 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Informasi yang disampaikan	50%	Siswa mampu menuliskan informasi antara 15 - 20 konten materi	Siswa mampu menuliskan informasi antara 10 - 15 konten materi	Siswa mampu menuliskan informasi antara 5 - 10 konten materi	Siswa mampu menuliskan informasi antara 5 - 10 konten materi	Tidak ada informasi materi yang ditulis



lanjutan ...

Kualitas tulisan	40%	Isi tulisan mengalir dan mudah dipahami	Isi tulisan kurang mengalir tetapi masih bisa dipahami	Isi tulisan kurang mengalir dan cenderung sulit dipahami	Isi tulisan tidak mengalir dan tidak bisa dipahami	Tulisan tidak berkualitas, dicirikan dengan kalimat terputus
Jumlah kata dalam tulisan	10%	Jumlah kata antara 2.500 - 3.000 kata	Jumlah kata antara 1.000 - 1.500 kata	Jumlah kata antara 500 - 1.000 kata	Jumlah kata kurang dari 500 kata	Tidak ada sama sekali (jumlah kata 0)

f. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Informasi)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	5	5	5	2,5	2	0,5	5	100
2	Nurul Fatimah	4	5	4	2	2	0,4	4,4	88
3	Naufal Nabil	4	4	4	2	1,6	0,4	4	80
4	Yusuf Fawwaz	3	5	4	1,5	2	0,4	3,9	78
5	Siti Hajar	5	4	5	2,5	1,6	0,5	4,6	92
6	Fatimah Azzahra	5	4	3	2,5	1,6	0,3	4,4	88
7	Muhammad Daud	5	4	4	2,5	1,6	0,4	4,5	90
8	Ibrahimsyah	5	5	5	2,5	2	0,5	5	100
9	Sultan Salahuddin	3	4	4	1,5	1,6	0,4	3,5	70

18. Menulis Cerpen

a. Definisi

Cerpen: cerita pendek. Yang dimaksud cerita adalah tuturan yang membentangkan tentang bagaimana sesuatu terjadi, peristiwa, hal atau kejadian, dan sebagainya.

b. Strategi Menulis Cerpen

Menulis cerpen sangat mungkin digunakan pada semua pelajaran. Dalam menulis cerpen, diperlukan penguasaan informasi terhadap materi. Cerpen yang dibuat siswa untuk konteks pelajaran sejarah atau agama, sangat dipengaruhi oleh penguasaan pengetahuan. Cerpen sebuah bahasa ter-



tulis yang mengandung alur, plot, dan pesan dengan panjang umumnya kurang lebih 1.000 kata atau 7.000 huruf/karakter. Dalam hal ini, dan sebagai proses pembelajaran, siswa tidak mutlak menulis cerpen sampai 7.000 huruf/karakter. Jumlah karakter yang ditulis siswa sebisa mungkin disesuaikan dengan kesanggupan dan kemampuan siswa. Dalam hal ini, jumlah karakter cerpen dibatasi antara 750 sampai 1.500 karakter/kata.

Berikut contoh cerpen IPA yang mengandung pelajaran.

Diari Matahari dan Hujan
Oleh. Ela Laelasari (Kelas XI AP 2)

Di suatu perdesaan, musim panas akan beralih menjadi musim penghujan. Matahari mengucapkan salam perpisahan kepada air hujan. "Selamat, ya hujan sekarang kamu yang bertugas untuk menghujani sawah-sawah, tumbuhan, dan memberi air ke sumur warga kampung sini." Ucap matahari, kepada hujan.

"Makasih ya matahari, o ... ya sampai jumpa!!!" Salam hujan. Lalu matahari pergi ke tempat peristirahatan. Tinggallah hujan yang bertugas pada waktu itu. Pada mulanya hujan hanya menurunkan gerimis-gerimis saja. Pada saat menurunkan gerimis, hujan mendengar ucapan para warga yang bersyukur karna hujan sudah datang. "Terima kasih Tuhan, akhirnya kami tidak akan kekeringan lagi." Begitulah ucapan seorang pak tua yang sudah lanjut usia.

Mendengar ucapan itu, hujan merasa senang karna dia dapat menyenangkan warga di desa itu. Lama selang waktu berlalu kadang hujan mau turun kadang pula tidak. Pada suatu hari ada segerombolan orang-orang desa itu pergi ke hutan. Mereka akan menebang pepohonan untuk kayu bakar. Awalnya hujan tidak terlalu menanggapi hal itu. Namun seraya waktu berlalu orang-orang itu terus menebang hutan itu hingga gundul. Warga di desa itu sudah buta mata hatinya. Mereka tidak bisa berterima kasih pada alam. Karna, banyak manfaat dari hutan itu. Antara lainnya adalah sumber makanan dan sumber udara segar yang bersih dari polusi. "Ya ... ampun, beginikah manusia? Diberi hati minta jantung. Memang manusia itu tidak ada puas-puasnya." Kesal hujan. "Ya itulah manusia, makanya kerusakan Bumi ini karna ulah manusia sendiri." jawab awan. Suasana hening seketika. Hujan tak percaya kalau manusia bisa sejahat itu. "Manusia begitu jahat!!!!!" Teriak ranting-ranting pohon yang berserakan di tanah. "Manusia memang kejam, mengapa mereka tidak mau bersahabat dengan alam!!!" Kata pohon-pohon yang tergeletak di atas tanah.

Melihat keluhan itu, hujan merasa kasihan dan tidak habis pikir atas kejadian ini. Hujan akhirnya turun membasah kuyup desa itu dengan sangat deras. Sehari semalam desa itu didatangi oleh raja hujan yang deras sehingga desa itu banjir. Hampir semua wilayah di desa itu tergenang oleh air hujan yang hampir setinggi pinggang orang dewasa. Hewan ternak, sawah-sawah, rumah-rumah yang mewah pun ikut dibanjiri. Hujan menganggap ini sebuah



pelajaran bagi penduduk. Hujan selalu turun dengan deras tiada henti-hentinya. Desa pun tergenang semakin dalam, hampir satu meter lebih. Hujan tau kalau desa itu mengalami kerugian yang cukup banyak. Namun hujan melakukann semua ini demi kebaikan untuk semuanya. Lama jarum jam bergerak memutar lingkarannya, barulah hujan berhenti. Dan banjir pun perlahan mulai surut.

Warga mulai membersihkan rumahnya. Seorang warga yang baru menginjak dunia remaja, itu menuliskan *diary*-nya. Remaja itu bernama Rafly, seorang anak orang terkaya di desa itu. Rafly sekolah di kota, ketika banjir melanda dia sedang liburan. Rafly menuliskan di *diary*-nya sambil merenungkan musibah ini.

“Dear diary, sekarang aku baru pulang ke desa ku yang ku pikir sebelumnya indah seperti dulu. Udara yang segar dan tiap paginya bisa melihat hijaunya desaku ini. Namun pemikiranku itu 100% salah. Ketika kutiba di perjalanan hampir sampai di desaku itu, yang ku lihat hanya air yang berwarna coklat merona jingga. Namun tujuanku adalah untuk pulang walaupun susah untuk melangkah di air coklat yang sedikit ada lumpur. Seraya melangkah kaki di air itu aku berpikir pula, “Mengapa banjir ini bisa hadir di desaku ini. Mengapa musibah ini melanda desaku,” Aku pun terus berjalan sehingga aku sampai di rumahku.

Namun ketika kulihat dari kejauhan sebuah rumah dua tingkat yang tampak sepi dan sunyi. Aku pun sudah tiba di rumahku. Ketika ku buka pintu, ku lihat rumahku yang hampir semua barang tergenang. Keluagaku semuanya pun mengungsi di rumah yang lantai dua. Ketika aku menaiki tangga, ku dengar suara tv yang sedang ditonton oleh adikku. Aku pun kangen-kangenan pada semua anggota keluarga intiku. Lalu aku menanyakan pada ayahku mengapa semua bisa terjadi. Ayahku bilang semuanya gara-gara warga desa ini. Mereka menggunduli hutan kita. Aku pun baru tersadar ternyata semua ini hanya sebuah pembelajaran bagi manusia. Karna, manusia tidak mau bersahabat dengan alam.” Kutipan *diary* itulah yang didengar oleh hujan. Hujan pun bangga atas tanggapan itu. Ketika hujan berhenti matahari datang menemui hujan.

Dikutip dari: <http://madingsmkn1cianjur.wordpress.com/2012/08/12>

Jika diperhatikan cerpen pelajaran IPA tersebut di atas, betapa imajinasi dan kreativitas menulis sangat cair dalam mengungkapkan hubungan setiap *content* materi dengan *content* materi lainnya dalam realitas kehidupan. Oleh sebab itu, strategi mengajar guru melalui menulis cerpen mampu menjadikan hakikat pembelajaran menjadi bermakna.

c. Prosedur Penerapan Strategi Menulis Cerpen

Langkah-langkah menulis cerpen, sebagai berikut:

1. Memiliki ide cerita. Ide cerita tidak harus rumit-rumit. Kejadian sehari-hari yang dilihat atau dialami bisa menjadi ide cerita. Ide dapat dijadikan judul cerpen. Misalnya, Melihat orang yang



sedang *tayyammum*. Ini bisa menjadi ide cerita sekaligus menjadi judul, “*Shalat Tanpa Air*”. Atau judul cerpen “*Matahari dan Hujan*”, yang menceritakan tentang siklus pergantian musim pada pelajaran IPA.

2. Penulisan cerpen oleh siswa dilakukan sebagai proyek, dengan durasi proyek bisa seminggu sampai akhir menjelang pelaksanaan ujian akhir semester (UAS). Untuk durasi waktu ditentukan oleh guru.
3. Metodologi penulisan cerpen dibuat mudah dengan mengikuti plot, seperti ini, sebagaimana dikutip dari *indonovel.com/cara-menulis-cerita-pendek*:
 - ☞ Hanya tentang satu episode dalam satu kehidupan.
 - ☞ Mengikuti struktur cerita sederhana.
 - ☞ Mulai cerita sedekat mungkin dengan kehidupan masing-masing siswa .
4. Jumlah karakter atau kata pada cerpen disesuaikan dengan kemampuan siswa, yang dimulai dari 750-1.000 karakter.
5. Guru memberikan kebebasan kepada siswa mengenai judul cerpen, namun judul harus tetap berkuat pada konteks materi pelajaran. Contoh, judul cerpen pelajaran.

Untuk beberapa pelajaran:

Pelajaran	Materi	Judul Cerpen
Agama	Thaharoh (Bersuci)	Berwudhu Tanpa Air
IPA	Suhu	Dinginnya di Puncak Semeru
IPS	Urbanisasi	Merantau
Bahasa Indonesia	Menulis Cerpen	Cinta Bersemi di Masjid
Matematika	Himpunan	Komunitas Indonesia di Jerman

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Cerpen

Menulis tidaklah semudah berbicara. Melatih keterampilan menulis siswa tidak hanya pada pelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga pada mata pelajaran lain. Keterampilan menulis bagi siswa akan menjadi modal penting ketika siswa sudah berada pada tingkat mahasiswa dan dunia kerja.

Sebaiknya penerapan menulis cerpen dapat dilakukan pada siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, SMP, dan SMA. Di mana, jumlah karakter/kata serta kualitas cerpen disesuaikan dengan usia siswa, karena dalam proses ini, menulis cerpen merupakan sebuah proses pembelajaran.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Kecerdasan linguistik adalah dapur seseorang yang terampil dalam menulis cerita. Penulisan cerpen dengan urutan logis dan mengandung struktur cerita yang berkesinambungan, merupakan buah kecerdasan logis-matematis. Tipologi modalitas belajar siswa menulis cerpen adalah gabungan dari visual, auditori, dan kinestetis.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian strategi menulis cerpen dikategorikan sebagai penilaian proyek, penilaian penguasaan atau penilaian portofolio. Berikut rubrik penilaian autentik strategi menulis cerpen:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS CERPEN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Kualitas cerpen	65%	Siswa mampu membuat novel dengan sangat baik dicirikan dengan hubungan antara judul dan isi, lebih dari 10 penjelasan <i>content</i> materi, struktur cerita sederhana dan mudah dipahami	Siswa membuat novel dengan baik dicirikan dengan hubungan antara judul dan isi, penjelasan materi dalam cerpen antara 5 sampai 9 <i>content</i> , struktur cerita agak sulit dipahami	Siswa belum mampu membuat cerpen
Jumlah karakter/kata	30%	Jumlah karakter/kata antara 750 sampai 1.000	Jumlah karakter/kata antara 500 sampai 750	Jumlah karakter/kata kurang dari 500
Durasi penulisan novel	5%	Mengumpulkan cerpen kurang dari waktu yang ditentukan	Mengumpulkan cerpen sesuai waktu yang ditentukan (2 pekan)	Mengumpulkan cerpen lebih dari 2 pekan/tidak mengumpulkan cerpen

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Cerpen)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	2	1,95	0,9	0,1	3	98
2	Nurul Fatimah	2	2	2	1,3	0,6	0,1	2	67
3	Naufal Nabil	3	3	1	1,95	0,9	0,05	3	97
4	Yusuf Fawwaz	2	3	3	1,3	0,9	0,15	2	78
5	Siti Hajar	3	2	2	1,95	0,6	0,1	3	88
6	Fatimah Azzahra	2	2	2	1,3	0,6	0,1	2	67
7	Muhammad Daud	3	3	3	1,95	0,9	0,15	3	100



lanjutan ...

8	Ibrahimsyah	3	1	1	1,95	0,3	0,05	2	77
9	Sultan Salahuddin	3	1	2	1,95	0,3	0,1	2	78
10	Salman Zaky	3	1	1	1,95	0,3	0,05	2	77

19. Menulis Novel

a. Definisi

Novel menurut definisi *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah buku berisi cerita yang pelakunya mengalami peristiwa yang menyebabkan perubahan dalam hidup.

b. Strategi Menulis Novel

Ciri guru kreatif adalah sifat eksplorasinya terhadap berbagai jenis kemungkinan-pengembangan teknik pembelajaran yang digunakan, salah satu kreativitas itu adalah mengajar dengan metode menulis novel. Siswa diminta menulis inti sari materi dalam bentuk novel, di mana “seolah-olah” siswa sebagai penulis mengalami peristiwa dalam cerita tersebut, tentu dengan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang dimaksud dengan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu konsep belajar dengan cara mengaitkan antara materi yang dipelajari siswa dan situasi dunia nyata. Nurhadi 2002 dalam Rusman (2011: 189)

Salah satu aplikasi pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) adalah guru mengajar menggunakan strategi menulis novel, di mana siswa membuat novel melalui proyek.

c. Prosedur Penerapan Strategi Menulis Novel

Hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi mengajar guru menulis novel, sebagai berikut:

1. Menginformasikan terlebih dahulu kepada siswa mengenai *project* menulis dalam bentuk novel. Informasi tersebut sebaiknya disampaikan di awal semester.
2. Menulis novel dilakukan secara personal, demi melatih kemampuan menulis siswa.
3. Penulisan novel dibuat dalam bentuk *project*.
4. Waktu penulisan novel sebaiknya 5 bulan, (karena tidak semua siswa terbiasa/memiliki kemampuan menulis).
5. Di awal semester, guru sebaiknya memberikan pilihan judul sesuai pelajaran atau sesuai materi ajar, agar siswa dapat fokus dan mencari dan membaca literatur.
6. Guru memberikan sub-subjudul atau siswa menentukan sendiri sub-subjudul. Hal ini, tergantung dari pemahaman siswa. Umumnya, jika siswa memahami novel dan memahami konteks dan konten materi, maka siswa akan menentukan sendiri sub-subjudulnya, namun sebaliknya, jika siswa tidak/belum memahami novel dan belum memahami konten materi dan konteks materi



dalam kehidupan sehari-hari, maka guru dapat menuntun siswa menentukan sub-subjudul.

7. Guru perlu memberikan jumlah halaman karya novel, antara 50 sampai 100 halaman.
8. Guru memberikan pemahaman kepada siswa:
 - a. Dalam menulis novel “seolah-olah” siswa sebagai penulis mengalami peristiwa dalam cerita tersebut.
 - b. Dalam menulis novel agar menghubungkan isi novel dengan kehidupan sehari-hari.
 - c. Dalam menulis novel boleh menggunakan bahasa sastra.
 - d. Dalam menulis novel bisa juga dengan acuan referensi.
9. Tentu saja, dalam menulis novel yang diperlukan adalah proses belajar, di mana hasil akhir karya siswa adalah pembelajaran.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Novel

Strategi mengajar guru menulis novel disarankan pada kelas tinggi, semisal sekolah menengah atas/SMA. Namun tidak tertutup kemungkinan menulis novel melalui *project* juga dapat dilakukan pada siswa Kelas 3 sekolah menengah pertama/SMP.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Kemampuan siswa dalam menulis merupakan buah dari kecerdasan linguistik. Bagaimana siswa menuangkan gagasan, ide dari cerita-cerita dalam bahasa tulisan membutuhkan latihan-latihan sampai pada terampil dalam menulis. Banyak orang yang pandai bertutur kata dengan sangat baik, namun sedikit orang yang terampil dalam menuangkan gagasan, ide, cerita dalam bahasa tulisan (baik itu cerpen atau novel). Adapun modalitas belajar siswa ketika menulis novel adalah auditori.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS NOVEL

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Kualitas karya novel	50%	Siswa mampu mengaitkan/ menghubungkan isi materi dengan kehidupan sehari-hari, bahasan novel sangat imajinatif, dan “seolah-olah” penulis terlibat dalam peristiwa yang diceritakan	Bahasan novel imajinatif, namun siswa belum mampu mengaitkan/ menghubungkan isi materi dengan kehidupan sehari-hari, dan penulis tidak terlibat dalam peristiwa yang diceritakan	Bahasan novel sering tanpa imajinasi, siswa belum mampu mengaitkan/ menghubungkan isi materi dengan kehidupan sehari-hari, dan penulis tidak terlibat dalam peristiwa yang diceritakan	Belum mampu menulis novel



lanjutan ...

Jumlah halaman	45%	Jumlah halaman novel lebih 100 halaman	Jumlah halaman novel antara 50 sampai 100 halaman	Jumlah halaman novel antara 30 sampai 49 halaman	Tidak mampu membuat karya novel
Durasi penulisan novel	5%	Mengumpulkan karya novel kurang dari waktu yang ditentukan (kurang dari 5 bulan)	Mengumpulkan karya novel sesuai waktu yang ditentukan (5 bulan)	Mengumpulkan karya novel lebih dari waktu yang ditetapkan 5 bulan	Tidak mampu mengumpulkan karya novel

f. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Novel)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	4	2	1,8	0,2	4	100
2	Fathima Tasya	4	4	3	2	1,8	0,15	4	99
3	Ahmad Maulana	3	3	3	1,5	1,35	0,15	3	75
4	Yusuf Fawwaz	3	3	3	1,5	1,35	0,15	3	75
5	Siti Hajar	3	3	4	1,5	1,35	0,2	3	76
6	Fatimah Azzahra	4	3	3	2	1,35	0,15	4	88
7	Muhammad Daud	4	3	3	2	1,35	0,15	4	88
8	Ibrahimsyah	3	3	3	1,5	1,35	0,15	3	75
9	Sultan Salahuddin	3	2	4	1,5	0,9	0,2	3	65
10	Salman Zaky	3	2	3	1,5	0,9	0,15	3	64
11	Dian Isnaini	1	1	1	0,5	0,45	0,05	1	25
12	Setho Aji	1	1	1	0,5	0,45	0,05	1	25

20. Menulis Cerita dari Komik

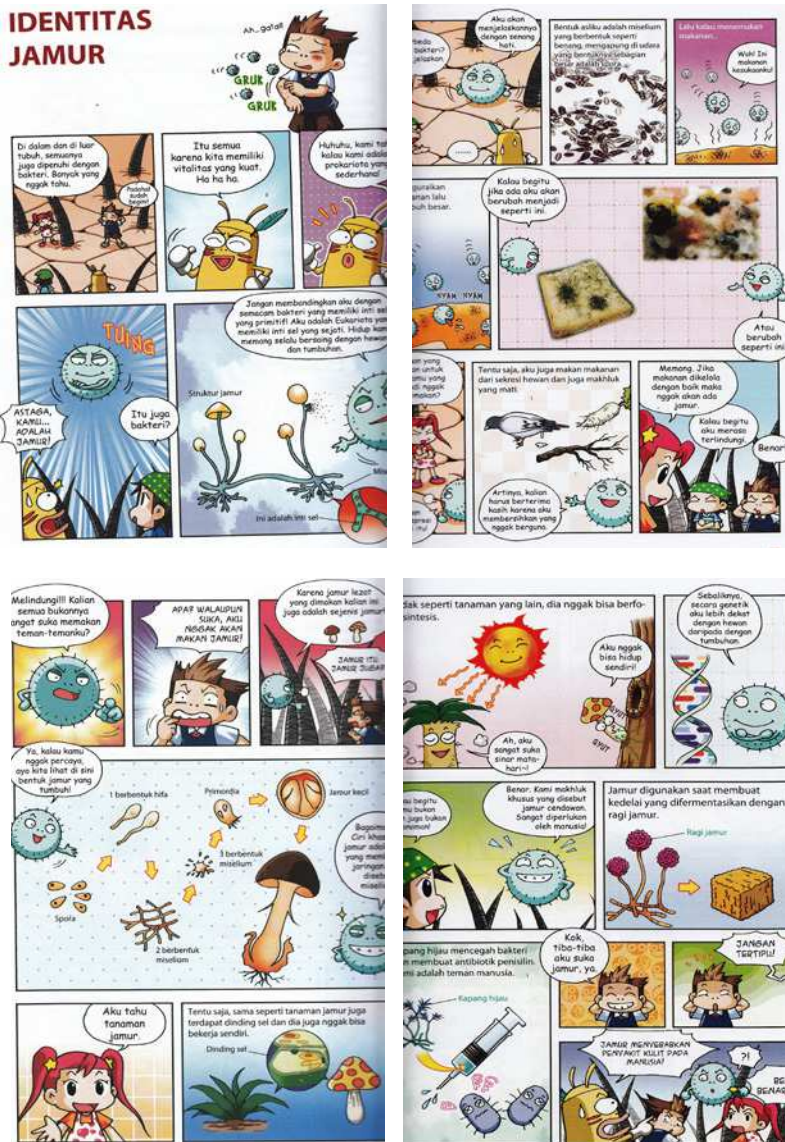
a. Definisi

Pengertian menulis cerita dari komik adalah siswa menerjemahkan atau membuat resume atau kesimpulan melalui bahasa tulisan.



b. Strategi Menulis Cerita dari Komik

Strategi menulis cerita bergambar adalah siswa menerjemahkan gambar-gambar visual dalam bentuk tulisan. Sederhananya, gambar-gambar seperti pada cerita komik diterjemahkan melalui bahasa tulisan. Guru bisa merekayasa materi atau tema pelajaran dengan cara membuat ke dalam cerita komik bergambar. Kemudian siswa membaca komik bergambar dan siswa menuliskan kembali cerita secara lengkap sebagaimana yang diceritakan pada komik.



Belajar pelajaran berat seperti IPA (biologi, kimia, fisika, astronomi, farmasi, geografi, dan cabang ilmu pengetahuan alam lainnya) akan menjadi sangat ringan dipahami jika dipelajari dalam bentuk cerita komik bergambar. Cerita tentang ilmu pengetahuan bergambar disebut dengan komik sains.

c. *Prosedur Penerapan Strategi Menulis Cerita dari Komik*

Beberapa langkah yang perlu dilakukan guru ketika menggunakan strategi menulis cerita dari komik, adalah sebagai berikut:

1. Terlebih dahulu guru membuat materi ajar atau tema ajar dari pembelajaran tematik-integratif dalam bentuk komik bergambar.
2. Komik bergambar dibuat seperti gambar di samping ini.
3. Model pembuatan komik bergambar dapat dilakukan menggunakan animasi komputer atau komik dibuat secara manual melalui gambar tangan.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Cerita dari Komik*

Materi ajar yang disampaikan dengan komik akan menjadi mudah dicerna siswa. Penggunaan strategi menulis cerita bergambar dari komik dapat dilakukan pada siswa level sekolah dasar, mulai dari Kelas 3 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) sampai siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. *Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar*

Sederhananya, gambar-gambar seperti pada cerita komik diterjemahkan melalui bahasa tulisan. Gambar-gambar pada komik adalah representasi dari visual-spasial, sementara menerjemahkan gambar ke dalam bahasa tulisan seperti menerjemahkan pola spasial-visual ke dalam konten linguistik. Modalitas belajar menulis cerita bergambar dari komik adalah visual dan auditori.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Penilaian kegiatan belajar siswa menggunakan strategi menulis cerita bergambar dari komik dikategorikan sebagai penilaian proyek.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS CERPEN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		 Baik Sekali 5	 Baik 3	 Cukup 1



lanjutan ...

Jumlah informasi yang ditulis dalam cerita	50%	Menuliskan 10 atau lebih informasi penting dari materi/tema ajar	Menuliskan 5-9 informasi penting dari materi/tema ajar	Menuliskan kurang dari 5 informasi penting dari materi/tema ajar
Alur cerita yang ditulis	30%	Menulis cerita dengan mengalir (<i>flow writer</i>)	Cerita yang ditulis kurang mengalir pada beberapa bagian paragrafnya, sementara paragraf lainnya mengalir	Menulis cerita dengan baik (tidak mengalir alur cerita yang ditulis)
Kreativitas cerita yang ditulis	15%	Menulis cerita dengan penuh imajinatif	Sebagian kecil tulisan yang dibuat kurang imajinatif	Menulis cerita dengan imajinatif
Jumlah halaman	5%	1 halaman kertas HVS	Setengah halaman kertas HVS	Kurang dari setengah halaman HVS

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Cerita dari Komik)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N - K1	N - K2	N K3	N K4	Total	Nilai
1	Ahmad	5	5	3	5	2,5	1,5	0,45	0,25	4,7	94
2	Siti Hajar	5	3	3	3	2,5	0,9	0,45	0,15	4	80
3	Salman Zaky	3	3	3	3	1,5	0,9	0,45	0,15	3	60
4	Dian Isnaini	3	5	5	3	1,5	1,5	0,75	0,15	3,9	78
5	Setho Aji	3	5	5	5	1,5	1,5	0,75	0,25	4	80

21. Menulis Laporan

a. Definisi

Menulis laporan adalah rangkuman dari proses kerja secara keseluruhan, dibuat secara tertulis dan terstruktur. Menulis laporan dapat juga dibuat dengan melampirkan foto-foto kegiatan siswa.

b. Strategi Menulis Laporan

Umumnya, menulis laporan identik dengan membuat laporan hasil praktikum laboratorium. Tidak salah memang, sebab laporan merupakan bentuk dokumentasi tertulis yang diinformasikan kembali (laporan) melalui bahasa tulisan. Menulis laporan digunakan jika, ada aktivitas atau kegiatan siswa yang sudah dilaksanakan. Misalnya, siswa telah usai melakukan aktivitas pentas seni di sekolah. Panitia acara pentas seni melaporkan hasil kegiatannya dalam bentuk laporan tertulis.



Guru kreatif, dapat saja memodifikasi aktivitas menulis laporan. Tidak hanya panitia pentas seni saja yang membuat laporan hasil kegiatan tetapi siswa nonpanitia (siswa sebagai peserta acara pentas seni) juga dapat membuat laporan hasil keikutsertaannya. Ini dapat dilakukan jika guru menentukan bentuk dan isi laporan. Intinya adalah guru melakukan modifikasi isi. Strategi menulis laporan yang digunakan guru, memiliki orientasi tematik-integratif. Artinya, ada proses rangkuman, gabungan dari setiap inti tema. Strategi menulis laporan melatih siswa menuliskan laporannya secara terstruktur.

c. *Prosedur Penerapan Strategi Menulis Laporan*

Menulis laporan identik dengan kegiatan yang telah dilaksanakan siswa. Karenanya, penerapan strategi menulis proyek idealnya dilakukan setelah kegiatan seperti kunjungan edukatif siswa telah selesai dilaksanakan. Contoh: Siswa-siswa SMPIT Buahati, Jakarta melakukan kunjungan edukatif ke Museum Geologi Bandung.



Gambar 4.6:

Kegiatan kunjungan edukatif siswa SMPIT Buahati Jakarta di Museum Geologi di Kota Bandung.

Dalam proyek tersebut, siswa diminta memotret, merekam, mencatat hal-hal edukatif yang di-kunjunginya, dan melakukan pendataan informasi yang baru diketahuinya. Siswa kemudian diminta membuat atau menulis laporan lengkap setelah selesai melakukan kunjungan edukatif. Hasil laporan dapat dipresentasikan di hadapan semua kelompok.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Laporan*

Menulis laporan sebaiknya dibiasakan pada siswa level sekolah dasar. Tepatnya siswa kelas empat sekolah dasar. Menulis laporan dapat diterapkan pada siswa Kelas 6 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sampai sekolah menengah atas (SMA). Kebiasaan siswa menulis laporan hasil proyek dapat melatih siswa menulis laporan dengan baik, yang kelak keterampilan menu-lisan laporan sangat dibutuhkan pada dunia pekerjaan.

e. *Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar*

Kemampuan seseorang menulis laporan sangat berpengaruh pada jenis kecerdasan linguistik, pola penulisan laporan terkadang membutuhkan analisis-analisis dari sebuah proses matematika/



dalam bahasa tabel dan angka (logis-matematis) jika laporan banyak menampilkan unsur gambar atau foto (spasial-visual) yang dituangkan ke dalam bahasa tulisan. Modalitas belajar strategi menulis laporan adalah kinestetik, visual, dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian strategi menulis laporan dapat dikategorikan sebagai penilaian proyek dan/atau portofolio. Berikut rubrik penilaian autentik strategi menulis laporan:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS LAPORAN

Kriteria	Poin Nilai			
	 Istimewa 4	 Baik Sekali 3	 Baik 2	 Cukup 1
Kualitas laporan	Isi laporan rapi, lengkap disertai foto-foto kegiatan, terstruktur, dan laporan dilampiri CD film kegiatan	Isi laporan lengkap disertai foto-foto kegiatan, terstruktur, namun laporan kurang rapi (laporan dilampiri CD film kegiatan)	Isi laporan kurang lengkap disertai foto-foto kegiatan, terstruktur, namun laporan tidak dilampiri CD film kegiatan dan laporan kurang rapi	Isi laporan tidak disertai foto-foto kegiatan, kurang terstruktur, laporan tidak dilampiri CD film kegiatan. Laporan terkesan apa adanya
Kerja sama kelompok	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Dari 5 anggota kelompok, hanya 1 anggota kelompok yang tidak menunjukkan kerja sama	Dari 5 anggota kelompok, 2 anggota kelompok yang tidak menunjukkan kerja sama	Dari 5 anggota kelompok, 3 atau lebih anggota kelompok yang tidak menunjukkan kerja sama
Waktu mengumpulkan laporan	Mengumpulkan laporan sesuai waktu yang ditentukan (waktu 1 pekan)	Laporan yang dikumpulkan terlambat sehari	Laporan yang dikumpulkan terlambat 2 hari	Laporan yang dikumpulkan terlambat lebih dari 2 hari

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Laporan)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	4	2	1	1	4	100



lanjutan ...

2	Fathima Tasya	4	4	4	2	1	1	4	100
3	Ahmad Maulana	3	3	4	1,5	0,75	1	3,25	81
4	Yusuf Fawwaz	3	3	4	1,5	0,75	1	3,25	81
5	Siti Hajar	4	4	4	2	1	1	4	100
6	Fatimah Azzahra	4	4	4	2	1	1	4	100
7	Muhammad Daud	3	3	4	1,5	0,75	1	3,25	81
8	Ibrahimsyah	3	3	4	1,5	0,75	1	3,25	81
9	Sultan Salahuddin	4	3	4	2	0,75	1	3,75	94
10	Salman Zaky	4	3	4	2	0,75	1	3,75	94
11	Dian Isnaini	4	3	4	2	0,75	1	3,75	94
12	Setho Aji	4	3	4	2	0,75	1	3,75	94

22. Menulis Personal

a. Definisi

Menulis personal adalah tulisan dalam bentuk *diary*, surat, atau catatan yang sifatnya pribadi (personal).

b. Strategi Menulis Personal

Media menulis secara pribadi adalah *diary*. Biasanya kategori menulis pribadi bersifat personal. Dimensi dasar kecerdasan berbahasa selain berbicara adalah menulis yang diwujudkan dalam bentuk *diary* atau buku. Menulis catatan-catatan dalam bentuk tulisan lepas kadang merupakan sebuah refleksi kehidupan terhadap fenomena sosial.

Tokoh Soe Hoek Gie, mahasiswa angkatan 66 Universitas Indonesia dan pendiri Mapala UI yang tewas keracunan gas saat mendaki gunung, adalah contoh mahasiswa yang terbiasa menulis personal. Pasca-kematian Soe Hoek Gie, ditemukan berlembar-lembar catatan tentang demokrasi dan fenomena sosial. Dari catatan-catatan itu, diterbitkan menjadi sebuah karya berjudul *Catatan Seorang Demonstan Soe Hok Gie*.

Guru dapat melatih kemampuan menulis siswa melalui aktivitas pembelajaran apa saja dengan menggunakan strategi menulis personal. Apa pun bentuk materinya, guru bisa mendesain prosedur aktivitas menggunakan strategi menulis personal.

c. Prosedur Penerapan Strategi Menulis Personal

Pada pembelajaran tematik integratif, strategi menulis personal cocok dilakukan untuk mengem-



bangkan wawasan integrasi tema dari seluruh keterkaitan materi. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan strategi menulis personal dalam pembelajaran:

1. Pilih jenis menulis personal yang diinginkan, bisa dalam bentuk *diary*, surat, atau catatan-catatan.
2. Jika guru memilih menulis personal dalam bentuk catatan-catatan lepas, maka setiap siswa memiliki buku kecil (*diary book*), dan guru dapat menentukan tema yang akan dijadikan judul penulisan *diary*.

Contoh:

Tema pelajaran	:	Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
Model aktivitas belajar siswa	:	Penugasan proyek (selama 1 bulan)
Prosedur aktivitas	:	Siswa diminta mengumpulkan informasi mengenai tema di atas, mengamati pola kewajiban warga di sekitar lingkungan rumah masing-masing siswa dan menuliskan dalam bentuk catatan lepas, bebas sesuai hasil pengamatan dan pengumpulan informasi yang diperoleh baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Guru perlu mempertimbangkan faktor kesulitan materi dan durasi waktu yang diberikan selama siswa menulis proyek.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis Personal

Melatih kemampuan menulis sampai pada taraf kebiasaan diawali sejak usia sekolah dasar. Penerapan strategi menulis personal direkomendasikan dilakukan sejak Kelas 4 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Kecerdasan linguistik memiliki spektrum yang luas, di antara spektrum tersebut adalah kemampuan menulis. Pendekatan kecerdasan jamak saat menulis sangat dipengaruhi oleh komponen kecerdasan linguistik, namun jenis kecerdasan lain yang mengikutinya sangat tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru. Jika menulis didasarkan dari hasil pengamatan visual, maka kecerdasan logis-matematis dan kecerdasan spasial-visual menyertai kecerdasan linguistik. Adapun modalitas belajar menulis personal sangat tergantung dari prosedur aktivitas.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian kegiatan belajar siswa menggunakan strategi menulis personal adalah bentuk penilaian unjuk kerja, penilaian hasil kerja (produk) atau penilaian portofolio. Pada halaman berikut ditampilkan rubrik penilaian autentik strategi menulis personal.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS LAPORAN

Kriteria	Poin Nilai			
	😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	
Proses menulis personal	Siswa mampu membuat catatan atau <i>diary</i> yang didasarkan hasil pengamatan sesuai materi ajar	Membuat catatan atau <i>diary</i> dan didasarkan dari hasil pengamatan namun tidak sesuai materi ajar	Membuat catatan atau <i>diary</i> namun tidak didasarkan dari hasil pengamatan dan tidak sesuai materi ajar	Tidak membuat catatan/ <i>diary</i>
Hasil karya	Hasil karya sangat baik ditunjukkan isi catatan sesuai materi dan layak publikasi	Hasil karya baik ditunjukkan dengan isi catatan sesuai materi namun belum layak publikasi	Hasil karya kurang baik, isi tidak sesuai materi dan sangat tidak layak publikasi	Tidak ada hasil karya menulis penulis personal

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis Personal)

 DAFTAR NILAI SISWA
 SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai
No	Nama Siswa	K-1	K-2	8	100
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	7	88
2	Fathima Tasya	4	3	7	88
3	Ahmad Maulana	3	4	6	75
4	Yusuf Fawwaz	3	3	8	100
5	Siti Hajar	4	4	7	88
6	Fatimah Azzahra	4	3	6	75
7	Muhammad Daud	4	2	5	63
8	Ibrahimsyah	3	2	6	75
9	Sultan Salahuddin	4	2	6	75
10	Salman Zaky	4	2	4	50
11	Dian Isnaini	2	2	8	100
12	Setho Aji	4	4	8	100



23. Kosakata

a. Definisi

Menurut *wikipedia.org*, kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. <http://id.wikipedia.org/wiki/kosakata>

b. Strategi Kosakata

Pada dasarnya setiap materi ajar mengandung istilah-istilah pengetahuan. Istilah-istilah pengetahuan tidak lain adalah kosakata. Kosakata merupakan pengertian atau arti dari sebuah istilah. Berikut contoh kosakata untuk pelajaran sains, sosial, dan matematika:

Kosakata	Pengertian/Arti
Energi	: Kemampuan melakukan usaha.
Fotosintesis	: Proses yang digunakan tumbuhan untuk membuat makanan di dalam daunnya.
Urbanisasi	: Perpindahan penduduk dari desa ke kota.
Sejarah	: Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa yang lampau.
Dumping	: Suatu diskriminasi harga mengacu pada pengenaan harga berbeda untuk produk atau jasa yang sama, kepada kelompok pelanggan yang berbeda atau dalam pasar yang berbeda.

Dalam pembelajaran suatu materi ajar, banyak istilah-istilah yang dipelajari siswa. Dan untuk mempelajari istilah tersebut, mau tidak mau siswa harus melihat kamus, di mana istilah atau kosakata didefinisikan, seperti pada kata transmigrasi. Di mana transmigrasi merupakan kosakata yang berarti istilah untuk menggambarkan suatu perpindahan penduduk dari suatu daerah ke daerah lain.

Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap sebagai gambaran inteligensi seseorang. Guru kreatif dapat menggunakan strategi kosakata sebagai pengejewantahan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, yaitu mengomunikasikan. Teknik penggunaan strategi kosakata dalam kegiatan belajar mengajar, mengacu pada penguasaan materi ajar. Gambar berikut ini menunjukkan aktivitas belajar siswa mencari istilah pada *puzzle* kosakata.

c. Prosedur Penerapan Strategi Kosakata

Teknik pembelajaran strategi kosakata memperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Pada setiap materi ajar atau tema pembelajaran, pilih (jika perlu distabilo) bagian yang dianggap



kosakata. Misalnya: Materi: Pernapasan Manusia, kosakata materi ini yaitu: rongga hidung, *faring*, *trakea*, *bronkus*, *bronkiulus*, *alveolus* dan *diafragma*.

2. Umumnya, kosakata setiap materi yang dipilih guru juga merupakan kata kunci (*key word*) materi tersebut. Dalam hal ini, guru harus mengembangkan sendiri kosakata.
3. Guru menyiapkan media pembelajaran kosakata lengkap dengan pengertiannya, seperti pada gambar di samping ini. Disarankan, guru membuat *puzzle* kosakata, yang mana *puzzle* terpisah antara kosakata dengan pengertiannya.
4. Guru dan siswa membutuhkan kamus materi pelajaran sebagai pegangan. Jika materi pelajaran sains, maka kamus yang menjadi pegangan guru dan siswa adalah kamus sains. Bisa, juga guru dan siswa melakukan *searching* di internet melalui situs wikipedia.
5. Kosakata yang dipilih guru, oleh siswa dieksplorasi istilahnya sampai siswa menemukan jawabannya. Jika, istilah/arti kosakata sudah ditemukan, siswa mendapat penjelasan dari guru, lalu siswa diminta menjelaskan kembali penjelasan istilah/arti tersebut kepada guru.
6. Pada proses pembelajaran, siswa diminta memasangkan pasangan *puzzle* kosakata disertai dengan sesi penjelasan *puzzle* kosakata.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Kosakata

Dalam mengajar, strategi kosakata dapat dilakukan pada semua level satuan pendidikan, tergantung jenis aktivitas kosakata dan pilihan materi ajarnya. Strategi kosakata direkomendasikan digunakan sejak Kelas 3 sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).



dok: pribadi

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Kecerdasan linguistik sangat memengaruhi kemampuan seseorang terhadap bahasa dan kosakata. Belajar menggunakan permainan kosakata memberikan gairah belajar pada kelompok siswa yang dominan linguistik. Strategi kosakata dimodifikasi secara kreatif menggunakan *puzzle* kertas dengan kode warna-warna (spasial-visual), meminta penjelasan dan alasan logis pemilihan jawaban dari aktivitas *puzzle* (logis-matematis).

Aktivitas pencarian pasangan *puzzle* kosakata dan kode warna dilakukan dengan melibatkan fisik (kinestetis) yang dilakukan secara *outdoor* (naturalis). Modalitas belajar strategi tebak kata adalah auditori, visual, dan kinestetis.



dok: pribadi



f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian kegiatan belajar siswa menggunakan strategi kosakata dikategorikan sebagai penilaian kinerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi kosakata:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS CERPEN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Kemampuan mengeksplorasi istilah pada kosakata	35%	Menemukan 10 arti/istilah pada kosakata dengan benar	Menemukan 5 - 9 arti/istilah pada kosakata dengan benar	Menemukan 2 - 6 arti/istilah pada kosakata dengan benar	Menemukan 1 arti/istilah pada kosakata dengan benar
Kemampuan menemukan pasangan <i>puzzle</i> kosakata	15%	Memasangkan 10 atau lebih <i>puzzle</i> kosakata dengan tepat	Memasangkan 5 - 9 <i>puzzle</i> kosakata dengan tepat	Memasangkan 2 - 6 <i>puzzle</i> kosakata dengan tepat	Memasangkan 1 <i>puzzle</i> kosakata dengan tepat
Kemampuan menjelaskan istilah pada kosakata	50%	Menjelaskan 8 atau lebih istilah pada kosakata dengan benar	Menjelaskan 4 - 7 istilah pada kosakata dengan benar	Menjelaskan 1 - 3 istilah pada kosakata dengan benar	Menjelaskan semua istilah pada kosakata dengan benar

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Kosakata)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	4	1,4	0,6	2	4	100
2	Fathima Tasya	3	4	3	1,05	0,6	1,5	3,15	79
3	Ahmad Maulana	3	3	3	1,05	0,45	1,5	3	75
4	Yusuf Fawwaz	3	3	3	1,05	0,45	1,5	3	75
5	Siti Hajar	4	4	4	1,4	0,6	2	4	100
6	Fatimah Azzahra	4	4	3	1,4	0,6	1,5	3,5	88
7	Muhammad Daud	4	3	3	1,4	0,45	1,5	3,35	84
8	Ibrahimsyah	3	3	3	1,05	0,45	1,5	3	75
9	Sultan Salahuddin	3	3	4	1,05	0,45	2	3,5	88



lanjutan ...

10	Salman Zaky	4	4	4	1,4	0,6	2	4	100
11	Dian Isnaini	3	3	3	1,05	0,45	1,5	3	75
12	Setho Aji	3	3	4	1,05	0,45	2	3,5	88

24. Teka-Teki Silang (TTS)

a. Definisi

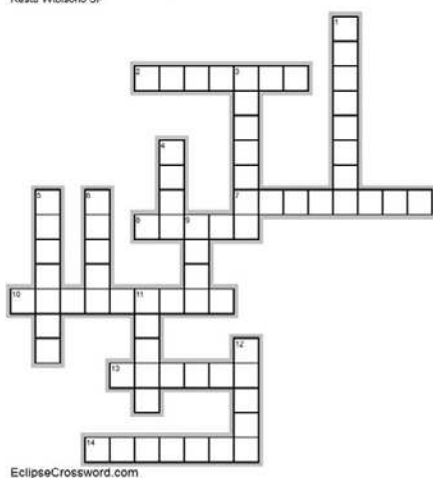
Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, tidak secara definitif menjelaskan apa itu teka-teki. Teka-teki yang dipahami adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Sebagai contoh: pertanyaan satu mendatar; Nama Ibu kota negara Republik Indonesia, jawab; Jakarta.

b. Strategi TTS

Menggunakan teka-teki silang dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: *pertama*, guru dituntut kreatif dalam membuat model teka-teki silang (TTS) berikut pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antarsatu jawaban, *kedua*; siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.

TTS AL-QUR'AN

Restu Wibisono SP



EclipseCrossword.com

Across

2. Arti dari surat *al-Buruj* adalah gugusan....
7. Surat ke-112 dalam Al-Qur'an
8. Membaca *taawudz* adalah berlindung dari godaan...
10. Surat yang wajib dibaca dalam shalat
13. Yang didapat jika kita membaca Al-Qur'an
14. Al-Qur'an turun di Kota Mekkah dan

Down

1. Mengulang-ulang hafalan Al-Qur'an
3. Kitab suci pedoman umat Islam
4. Salah satu guru SDIT Insan Sejahtera
5. Surat yang artinya waktu subuh
6. hukum *nun* mati bertemu huruf *fa*
9. *Ali Imran* adalah surat ke- dalam Al-Qur'an
11. *Nun* mati bertemu huruf *ba*
12. Arti surat *al-Fil*

Disadur dari: eclipsecrossword.com

Hasil penelitian Charles Hall dari *Albert Einstein College of Medicine*, New York, menyebut aktivitas teka-teki silang mampu menguatkan ingatan alias sebagai obat antipikun. Teka-teki silang dapat digunakan untuk semua bidang studi dan sangat tepat jika model pembelajaran bersifat tematik-



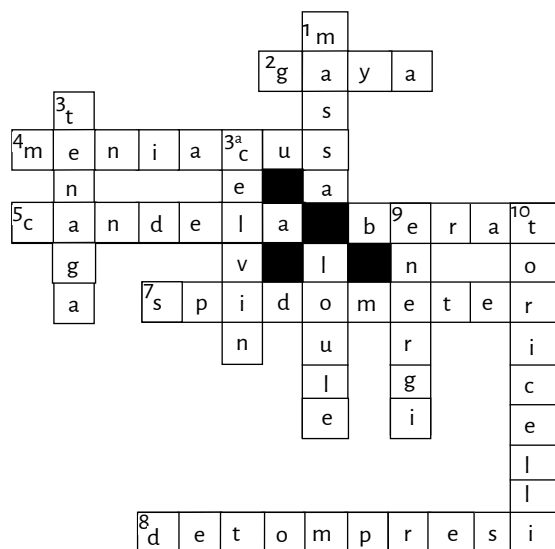
integratif. Aktivitas mengerjakan teka-teki silang “memaksa” siswa untuk mengetahui dan mengingat-ingat perbendaharaan atau istilah-istilah pelajaran. Teka-teki silang sangat bagus untuk melatih pengetahuan umum seseorang.

Saya sering menggunakan teka-teki silang dalam pembelajaran, di mana siswa yang mengerjakan soal dalam bentuk teka-teki silang sangat santai, menarik, tetapi tetap membuat siswa belajar? Terkadang saya memberi tugas kepada siswa dalam bentuk TTS atau teka-teki silang. Teka-teki silang atau TTS juga sebagai media pembelajaran dengan jenis media pembelajaran yang paling mudah dibuat guru. Banyak penelitian membuktikan penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas sangat efektif, terutama untuk meningkatkan prestasi siswa.

c. Prosedur Penerapan Strategi TTS

Menggunakan teka-teki silang atau TTS dapat dilakukan guru dengan cara *men-download free software EclipseCrossword* pada <http://penelitianindakankelas.blogspot.com>. Sehingga pekerjaan guru relatif lebih ringan dan tetap membuat siswa belajar. Namun banyak guru yang masih *gaptek* alias gagap teknologi ketika menggunakan komputer dalam pembelajaran, sehingga membuat teka-teki silang dibuat secara manual dan tentu ini agak rumit ketika mencocokkan antara kesinambungan redaksi kata dari setiap pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun. Berikut prosedur penerapan strategi teka-teki silang yang digunakan guru:

1. Penggunaan teka-teki silang sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan/siswa sudah mempelajari materi.
2. *List* daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam teka-teki silang.
3. Buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak teka-teki silang.



Mendatar:

2. Suatu tarikan atau dorongan
4. Kelengkungan permukaan zat cair
5. Satuan intensitas cahaya
7. Alat ukur kelajuan
8. Penurunan tekanan udara secara tiba-tiba

Menurun:

1. Merupakan ukuran banyaknya materi yang dikandung dalam suatu benda
3. Kata lain dari energi
- 3a. Satuan internasional untuk suhu
8. Satuan energi
9. Kemampuan untuk melakukan usaha
10. Orang yang menemukan tekanan atmosfer



4. Kategorisasikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, di mana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama. (Contoh: 10 pertanyaan mendatar, 10 pertanyaan menurun)
5. Koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun.
6. Perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang beririsan dan saling mengisi.
7. Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.
8. Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar).
9. Membuat lembaran teka-teki dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi TTS

Banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika melaksanakan pembelajaran baik di dalam kelas dan maupun di luar kelas. Salah satu strategi tersebut adalah TTS atau teka-teki silang. Teka-teki silang sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan. Sebab itu, strategi TTS tepat digunakan pada sekolah dasar Kelas 5 sampai 6 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas SMA. Tidak direkomendasikan digunakan pada kelas bawah.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Mengisi TTS biasanya kita terlebih dahulu mencari pertanyaan pada kolom yang diketahui jawabannya kemudian dicocokkan dengan jumlah kotak yang tersedia. Mengisi TTS (teka-teki silang) atau biasa dikenal dengan *crossword* (spasial-visual), merupakan aktivitas yang membutuhkan keluasan pengetahuan dan daya ingat. Pendekatan kecerdasan jamak strategi TTS adalah linguistik, spasial-visual dan logis-matematis dengan modalitas belajar visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian aktivitas belajar siswa menggunakan strategi teka-teki silang (TTS) dikategorikan sebagai penilaian kinerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi TTS:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TTS

Kriteria	Bobot	Poin Nilai				Pelu Bimbingan
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊😊 Baik 4	😊😊😊 Cukup 3	😊😊 Kurang 2	
Jumlah jawaban benar	90%	Semua kotak jawaban terisi dan benar	1 - 2 kotak jawaban tidak terisi dan 1 kotak jawaban yang diisi salah	3 - 4 kotak jawaban tidak terisi dan 2 kotak jawaban yang diisi salah	5 - 6 kotak jawaban tidak terisi dan 3 kotak jawaban yang diisi salah	Tidak ada jawaban yang benar



Kecepatan menjawab TTS	10%	Mengumpulkan sebelum waktu selesai	Sesuai waktu yang ditetapkan	Terlambat mengumpulkan (lebih 3 menit)	Terlambat mengumpulkan (lebih 5 menit)	Terlambat mengumpulkan (lebih dari 5 menit)

f. Contoh Penilaian Autentik (Strategi TTS)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	3,6	0,4	4	80
2	Fathima Tasya	5	4	4,5	0,4	4,9	98
3	Ahmad Maulana	4	5	3,6	0,5	4,1	82
4	Yusuf Fawwaz	3	3	2,7	0,3	3	60
5	Siti Hajar	5	3	4,5	0,3	4,8	96
6	Fatimah Azzahra	5	4	4,5	0,4	4,9	98
7	Muhammad Daud	4	4	3,6	0,4	4	80
8	Ibrahimsyah	3	3	2,7	0,3	3	60
9	Sultan Salahuddin	5	3	4,5	0,3	4,8	96
10	Salman Zaky	5	2	4,5	0,2	4,7	94
11	Dian Isnaini	4	2	3,6	0,2	3,8	76
12	Setho Aji	5	5	4,5	0,5	5	100

25. Pidato

a. Definisi

Pidato, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah ucapan yang tersusun baik, yang ditujukan kepada banyak orang untuk menyatakan selamat menyambut kedatangan dan sebagainya

b. Strategi Pidato

Pernah lihat siswa berpidato? Kita sepakat siswa yang berpidato merupakan proses pembelajaran yang dialami siswa dengan tujuan menguatkan kemampuan berbahasa, menyampaikan kalimat secara lisan dengan teratur di depan orang banyak, melatih kemampuan logika berbahasa serta menguji kapasitas pengetahuan siswa. Maka, pidato adalah bagian dari proses pembelajaran atau ke-



giatan belajar mengajar yang didesain guru dalam aktivitas pembelajaran pada RPP.

Dalam konteks pembelajaran pidato yang dilakukan siswa merupakan bagian dari proses mengomunikasikan. Sebagaimana yang kita pahami ada lima langkah pendekatan saintifik, yaitu: Amati, Tanya, Eksplorasi/pengumpulan data, Nalar/logika, dan Komunikasi (ATENK).



sumber: <http://piendrie.blogspot.com>

Gambar 4.7: Menggunakan strategi pidato bagi guru di pesantren adalah hal yang umum. Strategi pidato melatih kemampuan santri dalam berbahasa asing dan penguasaan materi, seperti gambar di samping.

c. Prosedur Penerapan Strategi Pidato

Penggunaan strategi pidato dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dilakukan pada semua mata pelajaran dan pembelajaran tematik integratif. Aktivitas pidato yang dilakukan siswa tidak hanya terbatas pada pembelajaran bahasa Indonesia. Jika aktivitas pidato siswa dalam konteks pembelajaran bahasa, maka prosedur penerapan strategi pidato adalah: siswa memperbanyak perbendaharaan kosakata (baik itu kosakata Arab, Inggris, dan Indonesia).

Bagaimana guru menerapkan strategi pidato yang dilakukan siswa, kita dapat merujuk pada pola-pola pembelajaran bahasa Arab dan Inggris di pesantren-pesantren. Berikut langkah-langkah penerapan strategi pidato siswa dalam pembelajaran di kelas.

1. Tentukan tema pidato yang akan disampaikan siswa.
2. Berikan durasi waktu pidato setiap siswa.
3. Melalui setingan kelas, siapkan mimbar tempat pidato siswa dan atur posisi kursi sedemikian rupa.
4. Siswa menuliskan naskah pidatonya. Di mana naskah pidato telah diperiksa oleh guru dengan penilaian fokus pada aktivitas pidato, bukan naskah pidatonya.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Pidato

Menggunakan strategi pidato idealnya dilakukan pada kelas menengah pertama (SMP) dan menengah atas (SMA). Penggunaan metode pidato pada level sekolah dasar dianggap kurang maksimal.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Ahli pidato seperti Soekarno mampu memengaruhi pemikiran bagi pendengarnya. Kemampuan



<http://kalteng.kemenag.go.id>



berpidato seseorang terintegrasi antara kecerdasan linguistik dan kecerdasan logis-matematis. Sehingga, orator ulung mampu memainkan logika bahasa dengan sangat baik. Dan, di satu sisi faktor kinestetik memberikan poin tambah bagi para ahli pidato. Adapun, modalitas belajar siswa ketika menggunakan aktivitas pidato adalah auditori dan kinestetis.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian untuk aktivitas belajar siswa menggunakan strategi pidato dikategorikan sebagai jenis penilaian kinerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi pidato.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS CERPEN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Kurang 1
Penguasaan materi dalam pidato	50%	Mampu menyebutkan 10 atau lebih kosakata yang mengandung materi	Mampu menyebutkan 5 - 9 kosakata yang mengandung materi	Hanya mampu menyebutkan kurang dari 5 kosakata yang mengandung materi
Retorika dalam berpidato	30%	Mampu menyampaikan penjelasan, uraian pada materi dan mengandung unsur retorik	Mampu menyampaikan penjelasan, uraian pada materi namun belum mengandung unsur retorik	Belum mampu menyampaikan penjelasan, uraian pada materi dan tidak ada unsur retorik
Bahasa tubuh saat berpidato	20%	Mampu menampilkan bahasa tubuh yang dinamis dan sesuai antara ucapan dan gerakan	Belum mampu menampilkan bahasa tubuh yang dinamis namun beberapa ucapan dan gerakan sesuai	Belum mampu menampilkan bahasa tubuh yang dinamis dan tidak sesuai antara ucapan dan gerakan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Pidato)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	3	3	3	1,5	0,9	0,6	3	100
2	Fathima Tasya	3	2	2	1,5	0,6	0,4	2,5	83
3	Ahmad Maulana	2	2	3	1	0,6	0,6	2,2	73
4	Yusuf Fawwaz	2	3	3	1	0,9	0,6	2,5	83



lanjutan ...

5	Siti Hajar	3	3	2	1,5	0,9	0,4	2,8	93
6	Fatimah Azzahra	3	3	3	1,5	0,9	0,6	3	100
7	Muhammad Daud	2	3	3	1	0,9	0,6	2,5	83
8	Ibrahimsyah	2	2	2	1	0,6	0,4	2	67
9	Sultan Salahuddin	2	3	3	1	0,9	0,6	2,5	83
10	Salman Zaky	3	2	3	1,5	0,6	0,6	2,7	90
11	Dian Isnaini	2	2	3	1	0,6	0,6	2,2	73
12	Setho Aji	2	3	3	1	0,9	0,6	2,5	83

26. Acak Kata

a. Definisi

Acak kata adalah permainan menemukan kata-kata tertentu dalam kolom yang tersusun secara acak.

b. Strategi Acak Kata

Mencari dan menemukan kata dalam pembelajaran melalui strategi acak kata adalah aktivitas yang dilakukan siswa dengan cara mencari sampai tahap menemukan kata. Kata yang dicari adalah kosakata yang mengandung arti dari materi ajar di antara sederet kata-kata yang tersusun secara acak.

Aktivitas mencari kata membantu siswa mengendapkan materi ajar yang telah dipelajarinya.

Fokus aktivitas mencari kata seperti “mendaur ulang” kembali pengetahuan materi ajar. Strategi mengajar guru menggunakan aktivitas ini dapat digunakan pada semua jenis mata pelajaran, dan tentu saja pelajaran bahasa Inggris akan lebih memberikan tantangan kepada siswa dalam acak kata.

Menggunakan strategi mencari kata akan membantu siswa mengingat kembali kata-kata pengetahuan dari materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam proses pembelajaran acak kata, siswa berupaya mengingat kembali memori pengetahuan, proses mengingat dalam mencari kata akan menyebabkan informasi pengetahuan semakin tersimpan kuat pada bagian neokorteks otak. Aktivitas ini menyebabkan informasi pengetahuan tersimpan dalam *long term memory* (memori jangka panjang).

MENCARI KATA BAKASA

Cari dan temukan kata-kata yang tersembunyi dalam kumpulan huruf di bawah ini dengan mengisi titik-titik berikut:

1. Nama menggunakan *gigit* kebetulan jihat untuk menggigitkan suatu Penguasaan.
2. Dengan menggunakan *gigit* dan *gigit* ...
3. Nama menggunakan *gigit* dan *gigit* ...
4. Untuk menggunakan *gigit* yang *gigit*, *gigit* menggunakan ... dan *gigit* yang *gigit*.
5. Untuk menggunakan *gigit* yang *gigit* ... dengan menggunakan *gigit* yang *gigit* ...
6. *gigit* ... yang *gigit* *gigit* untuk menggunakan *gigit* dan *gigit* yang *gigit* ...
7. *gigit* yang *gigit* *gigit* ... *gigit*.
8. *gigit* menggunakan *gigit* yang *gigit* ...
9. Untuk menggunakan *gigit* yang *gigit* ...
10. *gigit* yang *gigit* *gigit* ... dan *gigit* yang *gigit* ...
11. *gigit* yang *gigit* ... dan *gigit* yang *gigit* ...
12. *gigit* yang *gigit* ... dan *gigit* yang *gigit* ...
13. ... adalah *gigit* yang *gigit* ... dan *gigit* yang *gigit* ...
14. *gigit* menggunakan *gigit* ... untuk menggunakan *gigit* ...
15. *gigit* yang *gigit* *gigit* ... dan *gigit* yang *gigit* ...

opzeoyrstltpoeawjnrkexg
edwdrkesabarandesfetedks
dcksefwcdetkcasrxkrbbccex
tsepuluhisdykntcyflahattf
vnzrphgtcyvendmabukkjneg
esedrhannxngbhaguhjalinh
wkgthpgidkjakbexhxtklah
xibuglrimekhalahojjwalno
mahamoggallannahkekalnwgp
nxayhaolijwgxcdipercayak
ksxokfldokintakasihjsne
nandopanandarhpwmembual
ngswtwasrapaxiwkexalfgdq
pjcqilssxcdnjlqeeulejxc

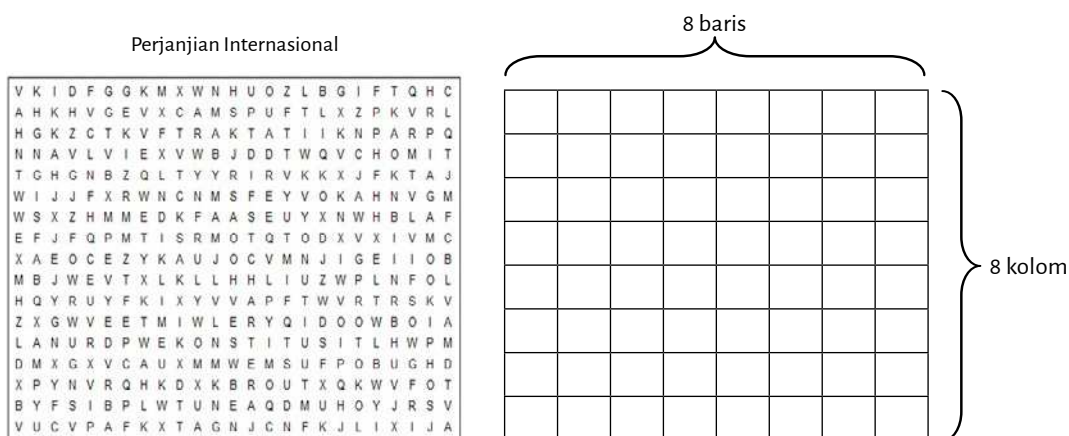
Sumber: Mulya Satrio, Sahabat Anak Dharma Universal, Edisi 3, Jember 2010

<http://forsharingknowledge.blogspot.com/2012/07/puzzle-mencari-kata-kata-03.html>

c. Prosedur Penerapan Strategi Acak Kata

Seperti pada kuis Acak Kata, mencari kata mampu menstimulasi daya ingat ketika kita akan melakukan pencarian kata, dan sampai pada kita menemukan kata, telah terjadi proses pengendapan informasi yang lebih kuat dalam neokorteks otak. Berikut prosedur penerapan strategi mengajar guru menggunakan mencari kata:

1. Guru terlebih dahulu membuat media acak kata melalui lembaran kertas.
2. Sebaiknya jumlah kolom dan baris dibuat secara seimbang. Jika jumlah kolom 10, maka jumlah baris juga 10.



3. Susunan kata yang merupakan kata yang benar dibuat secara vertikal, horizontal, dan diagonal. Model diagonal dapat dimulai dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas.
4. Berikan petunjuk mencari kata kepada siswa dengan jelas, bahwa kata dapat ditemukan secara vertikal, horizontal, dan diagonal.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Acak Kata

Menggunakan strategi mengajar acak kata seyogianya telah dapat digunakan pada level sekolah dasar kelas 3. Di mana prinsip dasar mencari kata ada dua hal, yaitu: siswa sudah bisa membaca dan menulis dan siswa telah diajarkan pelajaran tersebut. Strategi mencari kata baik digunakan siswa Kelas 3 sekolah dasar sampai siswa sekolah menengah atas.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Jika siswa dalam suatu kelas, memiliki kecenderungan kecerdasan atau gaya belajar linguistik, guru disarankan menggunakan metode pembelajaran berbasis linguistik, salah satunya metode mencari kata. Menurut Bobbi DePorter dalam *Quantum Teaching* (2000), jika dalam proses belajar mengajar siswa merasa mudah memahami materi pelajaran, maka yang terjadi adalah *quantum*, yaitu: percepatan dalam menangkap dan memahami informasi pengetahuan.



Kemampuan siswa menemukan susunan kata secara diagonal terbalik, vertikal ke atas dan horizontal terbalik merupakan proses kerja kecerdasan spasial-visual yang terkolaborasi dengan linguistik. Adapun modalitas belajar siswa mencari kata visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian kegiatan belajar siswa menggunakan strategi acak kata dikategorikan sebagai penilaian portofolio dan/atau penilaian penugasan. Berikut rubrik penilaian autentik strategi acak kata:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENCARI KATA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Jumlah kata	75%	Menemukan lebih dari 10 kata dari informasi pengetahuan	Menemukan antara 10 - 14 kata dari informasi pengetahuan	Menemukan antara 5 sampai 9 kata dari informasi pengetahuan	Menemukan 1 sampai 4 kata dari informasi pengetahuan
Kecepatan menemukan kata	25%	Menemukan kata secara lengkap dengan waktu kurang dari 10 menit	Menemukan 10 sampai 14 kata dengan waktu 10 menit	Menemukan 5 sampai 9 kata dengan waktu antara 11 sampai 15 menit	Menemukan 1 sampai 4 kata dengan waktu lebih dari 15 menit

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Acak Kata)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	3	1	4	100
2	Fathima Tasya	3	3	2,25	0,75	3	75
3	Ahmad Maulana	3	4	2,25	1	3	81
4	Yusuf Fawwaz	4	4	3	1	4	100
5	Siti Hajar	4	3	3	0,75	4	94
6	Fatimah Azzahra	3	2	2,25	0,5	3	69
7	Muhammad Daud	4	2	3	0,5	4	88
8	Ibrahimsyah	4	3	3	0,75	4	94
9	Sultan Salahuddin	4	4	3	1	4	100
10	Salman Zaky	2	2	1,5	0,5	2	50
11	Dian Isnaini	3	4	2,25	1	3	81
12	Setho Aji	4	3	3	0,75	4	94



27. Menyusun Skenario

a. Definisi

Menurut *wikipedia.com*, skenario ialah cetak biru yang ditulis untuk film atau acara televisi. Komponen-komponen utama dalam skenario terdiri dari aksi dan dialog. Aksi merujuk kepada “apa yang kita lihat” dan dialog merujuk kepada “apa yang dituturkan oleh tokoh”. Tokoh-tokoh dalam skenario juga dapat diperkenalkan dalam bentuk visual di awal cerita.

b. Strategi Menyusun Skenario

Strategi mengajar guru menggunakan model skenario adalah suatu bentuk kreativitas pembelajaran, di mana siswa aktif dan kreatif dalam menelusuri jejak-jejak skenario. Menyusun skenario merupakan salah satu aktivitas belajar siswa. Menurut Luxemburg et al, (1992: 158) bahwa naskah skenario bersifat dialog dan isinya membentangkan sebuah alur. Strategi menyusun skenario dalam pembelajaran siswa, mencakup empat segi keterampilan yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tarigan (1979: 1)

Aktivitas menyusun skenario sangat penting karena skenario berfungsi sebagai kerangka atau cetak biru sebuah inti materi. Penyusunan skenario dari materi ajar guru dibuat berdasarkan skema alir peristiwa pada materi seperti sejarah. Guru menyusun skenario dari materi ajar, lalu siswa dapat menelusuri jejak skenario dengan cara menulis jawaban sesuai dengan topik dalam potongan skenario.

c. Prosedur Penerapan Strategi Menyusun Skenario

Langkah-langkah pembelajaran strategi menyusun skenario:

1. Guru menyusun materi pelajaran menjadi beberapa potongan skenario yang ditulis di atas kertas.

Contoh: Pelajaran sejarah, materi Penyebaran Islam di Indonesia

- ☞ Guru menulis skenario Penyebaran Islam di Indonesia
- ☞ Skenario yang ditulis guru dibagi menjadi beberapa potongan skenario
- ☞ Skenario yang ditulis guru berisi topik materi/bahasan

2. Potongan skenario menceritakan suatu peristiwa sejarah penyebaran Islam (materi lain disesuaikan).
3. Kemudian siswa menyusun potongan-potongan skenario. Potongan skenario disesuaikan dengan cerita dalam suatu peristiwa.

Aktivitas strategi menyusun skenario pada intinya disesuaikan dengan jenjang tingkat pendidikan siswa. Jika siswa sekolah menengah atas, aktivitas menyusun skenario dapat dibuat berupa instruksi kepada siswa menyusun skenario dari carita materi yang sedang dipelajari.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menyusun Skenario

Berdasarkan prosedur penerapan strategi, menyusun skenario melibatkan metakognisi sebagai



pembelajaran tingkat tinggi, sehingga penerapan strategi menyusun skenario ideal dilakukan mulai pada SMP dan SMA.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Strategi mengajar guru menyusun skenario meliputi area keterampilan berbahasa atau *language arts* dan *language skills* yang mencakup empat segi, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pendekatan kecerdasan jamak strategi menyusun skenario adalah linguistik dengan modalitas belajar audio.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian pembelajaran siswa menggunakan strategi menyusun skenario dikategorikan sebagai penilaian tertulis. Berikut rubrik penilaian autentik strategi menyusun skenario:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENYUSUN SKENARIO

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Menyimak skenario	60%	Menyimak ceramah yang diputar guru dengan tertib	Menyimak ceramah yang diputar guru, namun kadang-kadang tertib	Menyimak ceramah yang diputar guru namun tidak tertib
Hasil menyusun skenario	40%	Semua jawaban sesuai dengan topik dalam potongan skenario	Sebagian besar jawaban sesuai dengan topik dalam potongan skenario	Sebagian kecil jawaban sesuai dengan topik dalam potongan skenario

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menyusun Skenario)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	3	3	1,8	1,2	3	100
2	Fathima Tasya	3	3	1,8	1,2	3	100
3	Ahmad Maulana	3	2	1,8	0,8	3	87
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1,8	1,2	3	100
5	Siti Hajar	2	3	1,2	1,2	2	80



lanjutan ...

6	Fatimah Azzahra	3	2	1,8	0,8	3	87
7	Muhammad Daud	2	2	1,2	0,8	2	67
8	Ibrahimsyah	2	2	1,2	0,8	2	67
9	Sultan Salahuddin	3	3	1,8	1,2	3	100
10	Salman Zaky	2	2	1,2	0,8	2	67
11	Dian Isnaini	3	3	1,8	1,2	3	100
12	Setho Aji	3	3	1,8	1,2	3	100

C. Strategi Mengajar Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan matematis-logis tidak terbatas pada pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam saja, namun juga berlaku untuk semua dimensi pengetahuan, termasuk ilmu sosial dan humaniora. Strategi mengajar berdimensi matematis-logis sangat mungkin digunakan dalam pembelajaran sosial, olahraga, agama, seni, kerajinan tangan bahkan juga pendidikan kewarganegaraan.

Siswa-siswa dengan kecenderungan kecerdasan numerik dapat diajar menggunakan pendekatan matematis-logis. Dasar pendekatan matematis-logis menekankan pada kegiatan berpikir yang bersifat terukur, kuantitatif, dan analisis. Dalam pembelajaran, pendekatan ini menekankan pada kemampuan dalam penalaran, mengurutkan, berpikir dalam pola sebab akibat, menciptakan hipotesis, mencari keteraturan konseptual atau pola numerik, mencirikan sesuatu berdasar sebab akibat, pengelompokan, melalui proses klasifikasi, atau identifikasi.

Mengajar dengan pendekatan kecerdasan matematis-logis memungkinkan proses input pengetahuan terjadi pada *lobus* frontal kiri dan *parietal* kanan, tepatnya di atas alis.

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Matematis-logis	Kemampuan dalam berhitung, mengukur dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis, serta menyelesaikan operasi-operasi angka-angka	Kepekaan memahami pola-pola logis atau numerik dan kemampuan mengolah alur pemikiran yang panjang	Kemampuan berhitung, bernalar dan berpikir logis, memecahkan masalah	<i>Lobus</i> frontal kiri dan <i>Parietal</i> kanan



28. Pengamatan

a. Definisi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), pengamatan adalah pengawasan terhadap perbuatan (kegiatan, keadaan) orang lain; penelitian; perbuatan mengamati dengan penuh. (Podo *et al.*, 2012: 36)

b. Strategi Pengamatan

Sering kali aktivitas mengajar guru menuntut siswa terlibat dalam usaha pengamatan (mengamati) terhadap suatu sifat, ciri-ciri objek materi yang diamati. Mengamati dalam aktivitas belajar siswa dikondisikan untuk mendeskripsikan suatu ciri tertentu atau sifat tertentu suatu bahan. Apa yang diamati siswa merupakan objek yang menjadi fokus perhatian siswa untuk mengetahui, memahami sehingga kelanjutan dari objek yang diamati dapat dianalisis untuk diberikan konklusi. Pembelajaran menggunakan aktivitas pengamatan menjadi inti dari pembelajaran pendekatan saintifik dalam pembelajaran Kurikulum 2013.



Gambar A



Gambar B

Gambar B dok pribadi

Gambar A: Amati proses tumbuh kembang manusia. Adapun **Gambar B:** Sekelompok siswa SMP Islam As-Shofa, Pekanbaru, Riau mengamati reaksi tumbuhan putri malu (*mimosa pudica*) saat ditetesi alkohol.

Siswa bisa mengamati perilaku makhluk hidup untuk menunjang pengetahuan kebiologi dan siswa bisa mengamati pola grafik persamaan kuadrat yang dihasilkan pada setiap persamaan. Tidak hanya itu, siswa mengamati pola sosial masyarakat/individu dalam setiap interaksi kehidupan dan siswa melakukan pengamatan terhadap cara berwudhu dan tata cara shalat yang benar. Aktivitas selama pengamatan membutuhkan ketelitian sebagai syarat, karena pengamatan seperti merekam sebuah proses yang sedang berlangsung di mana pengamat menemukan ciri tertentu, pola-pola umum yang terjadi serta menemukan sifat yang ada pada objek yang diamati.



Hal yang paling utama dari proses pengamatan siswa adalah peran guru. Peran guru: dalam pengamatan siswa adalah: mengamati proses yang sedang berlangsung sekaligus melakukan penilaian secara autentik.

c. Prosedur Penerapan Strategi Pengamatan

Prosedur penerapan strategi pengamatan terhadap suatu materi ajar didasarkan pada sifat-sifat tertentu pada objek yang sedang diamati. Berikut prosedur penerapan strategi pengamatan:

1. Guru mengklasifikasikan model pengamatan sebagai berikut: pengamatan *indoor* (praktik laboratorium), pengamatan bersifat *outdoor* (aktivitas laboratorium alam), seperti pengamatan terhadap sampah di lingkungan sekitar dan pengamatan aktivitas sosial, seperti hubungan/interaksi sosial masyarakat. Sehingga memudahkan proses pengamatan yang akan dilakukan siswa.
2. Guru menyiapkan objek-objek yang menjadi media pengamatan. Biasanya hal tersebut terjadi di laboratorium. Namun pada pelajaran sosial, guru bisa mengajak siswa keluar dari kelas (*outdoor*) menentukan area atau sumber pengamatan.
3. Area pengamatan atau sumber pengamatan ditentukan oleh tema dari suatu materi ajar. Contoh: pelajaran IPA, sosial, agama, dan tematik makananku sehat dan bergizi.

IPA	Sosial	Agama	Tematik (Keluargaku)
Siswa mengamati: Bbentuk; warna; tekstur; rasa; bau; tanda khusus, bahan; dan perubahan bentuk	Siswa mengamati: hubungan interaksi sosial masyarakat kota dan masyarakat pedesaan melalui film	Siswa mengamati: tata cara orang berwudhu dan tata cara shalat.	Siswa mengamati: susunan keluarga inti, keluarga dekat, dan keluarga jauh

4. Guru membuat dan menyiapkan instrumen pengamatan materi sebagai fokus pengamatan siswa terhadap objek yang diamati. Berikut contoh pengamatan materi:

No	Bentuk yang Diamati	Objek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1.	Bentuk		Slinder, bulat simetris
2.	Warna		Bening
3.	Tekstur		Keras
4.	Rasa		Tawar
5.	Bau		Netral (tanpa bau)
6.	Tanda khusus		Plastik dicap timbul
7.	Bahan		Plastik
8.	Perubahan bentuk		Padat



5. Guru menjadi fasilitator dalam mengarahkan siswa menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Contoh:

No.	Nama Benda	Sifat Benda Cair						
		Jenuh	Keruh	Encer	Kental	Wangi	Bau	Tidak Berasa
1.	Air keran							
2.	Minyak goreng							
3.	Kecap							
4.	Susu							
5.	Sirup							

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Pengamatan

Menerapkan strategi pengamatan dapat dilakukan pada kelas rendah sampai kelas level menengah keatas. Aktivitas mengamati terhadap suatu objek tertentu melatih nalar dan logika siswa. Sehingga, seyogianya aktivitas mengajar guru ideal jika dilakukan mulai dari jenjang taman-kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah, dan siswa sekolah menengah atas. Prosedur aktivitas pembelajaran siswa menggunakan metode pengamatan sebaiknya memperhatikan jenjang level. Proses aktivitas kelas siswa taman kanak-kanak sangat berbeda dengan konteks pengamatan siswa sekolah menengah pertama.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Aktivitas mengajar guru menggunakan teknik pengamatan merangsang proses nalar siswa. Bagi siswa dengan kemampuan nalar (logis-matematis) sangat menyukai aktivitas pengamatan. Aktivitas pengamatan yang dilakukan siswa jika dilakukan secara *outdoor* melibatkan lingkungan alam, dapat merangsang kemampuan naturalis siswa, sehingga siswa yang memiliki gaya belajar naturalis dan logis-matematis sangat menyukai aktivitas belajar mengamati.

Jenis pendekatan kecerdasan jamak tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru. Objek apa yang sedang diamati, terkait dengan kemampuan spasial-visual dan logis-matematis, yaitu bentuk pola dan dimensi serta mendeskripsikan sifat-sifat tertentu yang dimiliki suatu objek. Adapun modalitas belajar yang digunakan pada aktivitas pengamatan adalah visual, auditori, dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar siswa menggunakan strategi pengamatan dikategorikan sebagai penilaian kinerja/unjuk kerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi pengamatan:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PENGAMATAN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Proses pengamatan	60%	Hasil pengamatan 8 objek benda adalah benar semua	Hanya 5 sampai 7 hasil pengamatan yang benar	Hanya 4 sampai 6 hasil pengamatan yang benar	Kurang dari 4 hasil pengamatan yang benar
Kesimpulan hasil pengamatan	40%	Semua kesimpulan yang dibuat benar dan berdasarkan hasil pengamatan	Hanya sebagian besar kesimpulan yang dibuat benar	Sebagian kecil kesimpulan yang dibuat benar	Semua kesimpulan yang dibuat belum tepat

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Pengamatan)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,4	1,6	4	100
2	Nurul Fatimah	3	4	1,8	1,6	3	85
3	Ahmad Maulana	3	3	1,8	1,2	3	75
4	Yusuf Fawwaz	4	4	2,4	1,6	4	100
5	Siti Hajar	3	4	1,8	1,6	3	85
6	Fatimah Azzahra	4	3	2,4	1,2	4	90
7	Muhammad Daud	4	3	2,4	1,2	4	90
8	Ibrahimsyah	3	4	1,8	1,6	3	85
9	Sultan Salahuddin	3	3	1,8	1,2	3	75
10	Salman Zaky	3	2	1,8	0,8	3	65
11	Dian Isnaini	3	3	1,8	1,2	3	75
12	Setho Aji	4	3	2,4	1,2	4	90



29. Discovering

a. Definisi

Discovering dari bahasa Inggris, bersifat kata kerja yang berarti “penemuan”.

b. Strategi Discovering

Sebagaimana definisi *discovering* “penemuan”, maka siswa diarahkan untuk menemukan jawaban melalui proses perhitungan rumus baik itu pelajaran matematika, fisika, kimia, ekonomi atau perhitungan pembagian warisan dalam pelajaran agama, serta menggunakan kajian referensi (literatur) sebagai pendukung teori untuk menemukan dan memperkuat jawaban. Sintaknya adalah siswa melakukan pencarian untuk menemukan jawaban soal, menggunakan rumus (persamaan) atau melalui referensi (literatur).

c. Prosedur Penerapan Strategi Discovering

Strategi pembelajaran *discovering* adalah strategi penemuan. Pengetahuan baru yang diperoleh siswa dilakukan melalui aktivitas *discovering* atau menemukan di mana guru mengarahkan siswa sedemikian rupa sehingga siswa menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Suherman *et al.* (2001) menyebut dalam metode *discovering* yang digunakan guru, mengandung tiga ciri utama belajar, yaitu:

- (1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- (2) Berpusat pada siswa.
- (3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Metode *discovering* merupakan aplikasi teori belajar konstruktivisme. Kriteria penggunaan strategi mengajar *discovering* ada dua, yaitu: materi bersifat kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif merupakan materi perhitungan menggunakan rumus matematika, sementara kualitatif adalah materi yang berdasarkan teori dari referensi atau literatur. Beberapa prosedur yang digunakan untuk menerapkan strategi *discovering* dalam pembelajaran siswa, sebagai berikut:

1. Materi ajar dapat berupa materi perhitungan (kuantitatif) dan materi yang bersifat teori (kualitatif) yang membutuhkan proses elaborasi yang menghasilkan penemuan jawaban.
 - ☞ Contoh soal kuantitatif:
Tentukan nilai sudut elevasi suatu meriam agar ketika ditembakkan mencapai jarak terjauhnya.
 - ☞ Contoh soal kualitatif:
Mengapa lapisan udara semakin tinggi oksigen semakin menipis?
2. Materi yang bersifat kualitatif agar disiapkan fasilitas pendukungnya seperti: buku sumber utama, referensi pendukung antara lain: jurnal, koran, majalah, dan akses internet. Proses penemuan



jawaban dalam wilayah kualitatif, menuntut siswa melakukan elaborasi referensi.

3. Materi yang bersifat kuantitatif, guru terlebih dahulu memberikan pemahaman dan aplikasi penggunaan rumus perhitungan melalui contoh-contoh dan latihan-latihan soal. Pola pemberian contoh soal dan latihan soal, mengikuti pola penerapan rumus perhitungan. Agar pelaksanaan poin nomor 3 diikuti dengan penekanan informasi mengenai aplikasi penting dan bermanfaatnya penggunaan rumus perhitungan tersebut dalam kehidupan.

Contoh: Sebelum siswa belajar materi Persamaan Kuadrat, guru menginformasikan manfaat dan kegunaan persamaan kuadrat dalam pembangunan dan kehidupan.



Menurut Whewell dikutip dari herdy07.wordpress.com, secara umum, langkah-langkah penggunaan metode *discovering*, sebagai berikut:

1. Guru mengidentifikasi kebutuhan siswa
2. Guru melakukan seleksi pendahuluan terhadap prinsi-prinsip pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan
3. Seleksi bahan, problem/tugas-tugas.
4. Guru membantu dan memperjelas tugas/problem yang dihadapi siswa serta perannya masing-masing siswa
5. Guru mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan.
6. Guru mengecek pemahaman siswa terhadap hal yang akan dipecahkan.
7. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
8. Guru membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa.
9. Guru memfasilitatori siswa agar mampu menganalisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah.
10. Guru memfasilitatori terjadinya interaksi antara siswa dan guru.



11. Guru membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi *Discovering*

Penggunaan strategi *discovering* sejatinya dapat dilakukan pada semua level kelas, yaitu mulai level taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Penerapan metode *discovering* tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru dalam rencana program pembelajaran. Strategi *discovering* jika digunakan pada kelas rendah, maka jenis aktivitas disesuaikan dengan konteks usia siswa sesuai konten materi.

e. Pendekatan *Multiple Intelligence* dan *Modalitas Belajar*

Kekuatan proses *discovering* adalah kemampuan menemukan jawaban baik kuantitatif maupun kualitatif. Proses pembelajaran siswa menggunakan unsur *discovering* melibatkan kemampuan dalam berhitung, menyelesaikan operasi angka-angka dengan spesifikasi kepekaan menemukan jawaban sesuai teori dari literatur. Pola yang ditunjukkan proses *discovering* adalah kecerdasan matematis-logis. Bila aktivitas *discovering* dilakukan secara kelompok (interpersonal) dan melibatkan lingkungan alam (naturalis). Pendekatan kecerdasan jamak dan modalitas belajar strategi *discovering* tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar siswa menggunakan strategi pengamatan dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, penilaian penugasan, dan penilaian tertulis. Berikut rubrik penilaian autentik strategi *discovering*.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI DISCOVERING

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses <i>discovering</i>	80%	Menemukan dan menerapkan perhitungan/aplikasi rumus dalam proses ditandai dengan ketepatan semua jawaban	Menemukan dan menerapkan perhitungan/aplikasi rumus dalam proses namun sebagian besar jawaban salah/kurang tepat	Belum mampu menemukan dan menerapkan perhitungan/aplikasi rumus dalam proses
Ketepatan dan Kecepatan menemukan jawaban	20%	Mampu menemukan jawaban dengan waktu lebih dari 20 menit	Mampu menemukan jawaban dengan waktu lebih dari 20 menit	Tidak menemukan jawaban dan tidak menyerahkan jawaban



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Discovering)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	2	2.4	0.4	3	93
2	Nurul Fatimah	3	3	2.4	0.6	3	100
3	Ahmad Maulana	2	3	1.6	0.6	2	73
4	Yusuf Fawwaz	3	3	2.4	0.6	3	100
5	Siti Hajar	3	2	2.4	0.4	3	93
6	Fatimah Azzahra	2	2	1.6	0.4	2	67

30. Problem Solving

a. Definisi

Problem solving (bahasa Inggris), terdiri dua kata: *problem* dan *solving*. Kata *problem*, merupakan kata benda (masalah) dan *solving* merupakan kata kerja (pemecahan). Artinya kedua adalah “pemecahan masalah”.

b. Strategi Problem Solving

Strategi *discovering* berbeda dengan strategi *problem solving*. Perbedaan keduanya tergantung prosedural aktivitas yang dibuat guru. Strategi *discovering*, siswa menemukan jawaban melalui perhitungan rumus (persamaan matematika) dan melalui referensi (literatur), sementara strategi *problem solving*, siswa mencari solusi dengan cara mengidentifikasi, mengeksplorasi, menginvestigasi, membuat praduga (menduga) sampai akhirnya menemukan solusi.

Strategi *problem solving* adalah pembelajaran berbasis masalah. Menurut Hmelo-Silver (2004); Serafino dan Cicchelli (2005) adalah perangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri. Menurut Eggen dan Kauchak (2012: 307), menyebut pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga karakteristik, yaitu:

1. Pelajaran fokus pada masalah.
2. Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada siswa.
3. Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah.



Kegiatan pembelajaran berbasis masalah bermula dari suatu masalah dan pemecahannya adalah fokus pelajarannya. (Krajcik & Blumenfeld, 2006). Sintak strategi *problem solving* lebih luas cakupannya dibandingkan dengan strategi *discovering*. Perbedaan keduanya dalam *lesson plan* guru terletak pada aktivitas siswa dengan melibatkan unsur identifikasi masalah, klasifikasi masalah, mengeksplorasi, menginvestigasi, dan membuat praduga. Luasnya cakupan aktivitas strategi *problem solving* menuntut pemikiran kreatif dan solutif dari siswa.

c. Prosedur Penerapan Strategi Problem Solving

Penggunaan strategi mengajar *problem solving* dalam pembelajaran pada *taxonomi Bloom* berada pada level sintesis dan evaluasi atau penciptaan produk. Chatib (2009: 162) memberikan contoh aktivitas belajar siswa pada level sintesis:

- ☞ Meminta siswa menetapkan langkah-langkah bagi sebuah solusi untuk dijalankan.
- ☞ Meminta siswa merancang suatu kegiatan acara untuk proyek pentas seni sekolah.

Berikut prosedur penerapan strategi *problem solving*:

1. Guru membuat problem dari pelajaran. (Problem dapat dibuat secara tematik-integratif (lintas disiplin ilmu)

Contoh:

Problem:

“Walau negara Indonesia negara agraris, namun Indonesia tidak mampu memenuhi kebutuhan pangannya sendiri, melainkan dengan mengimpor bahan-bahan pangan seperti beras, gula, dan cabai. Tentu, ini menjadi problem pangan yang dihadapi bangsa Indonesia. Menurut kamu, solusi seperti apa yang bisa kamu berikan untuk pemerintahan ini?”

Solusi siswa:

2. Guru me-*list* daftar problem yang akan diberikan kepada siswa (daftar problem sebaiknya merupakan aplikasi materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari).

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Problem Solving

Kegiatan pembelajaran siswa menggunakan strategi *problem solving* sangat tepat jika digunakan siswa kelas menengah pertama dan menengah atas. Namun dapat juga digunakan pada siswa level rendah, dengan syarat jenis *problematika* disesuaikan dengan tingkat umur, jenjang pelajaran, dan kematangan psikologis siswa. Contoh: *problem solving* pada siswa level rendah: “Apa yang terjadi jika lingkungan kita banyak sampah?” Jawaban anak akan beragam, seperti: kotor, bau, banyak alat, banjir dan lain-lain. Jika, sampah bisa menyebabkan banjir, bagaimana tindakan kamu?”



e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Aktivitas pembelajaran siswa menggunakan proses *problem solving* menuntut kreativitas berpikir yang solutif. Pola pembelajaran strategi *problem solving* merupakan bagian utama kecerdasan matematis-logis. Modalitas belajar siswa, sangat tergantung dari aktivitas yang dibuat guru.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar siswa menggunakan strategi *problem solving* dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, penilaian penugasan, atau penilaian portofolio. Berikut rubrik penilaian autentik strategi *problem solving*.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PROBLEM SOLVING

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		☺☺☺ Baik Sekali 3	☺☺ Baik 2	☺ Perlu Bimbingan 1
Proses pemecahan masalah	35%	Mampu mengidentifikasi masalah dan memberikan solusi	Mampu mengidentifikasi masalah, namun belum ada solusi	Belum mampu memecahkan masalah
Kesimpulan masalah	35%	Membuat kesimpulan sesuai dengan alir pemecahan masalah	Membuat kesimpulan, namun belum sesuai alir pemecahan masalah	Belum mampu membuat kesimpulan
Kerja sama kelompok	30%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Sebagian besar anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Sebagian kecil anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Problem Solving)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al Hana	3	3	3	1,05	1,05	0,9	3	100
2	Fathima Tasya	3	3	3	1,05	1,05	0,9	3	100
3	Ahmad Maulana	3	3	3	1,05	1,05	0,9	3	100
4	Yusuf Fawwaz	3	3	3	1,05	1,05	0,9	3	100
5	Siti Hajar	2	2	2	0,7	0,7	0,6	2	67



lanjutan ...

6	Fatimah Azzahra	2	2	2	0,7	0,7	0,6	2	67
7	Muhammad Daud	2	2	2	0,7	0,7	0,6	2	67
8	Ibrahimsyah	2	2	2	0,7	0,7	0,6	2	67
9	Sultan Salahuddin	3	3	2	1,05	1,05	0,6	2,7	90
10	Salman Zaky	3	3	2	1,05	1,05	0,6	2,7	90

31. Identifikasi

a. Definisi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan identifikasi sebagai tanda kenal diri; bukti diri; penentu atau penetapan identitas seseorang, benda, dan sebagainya. Mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). (Podo *et al.*, 2012: 335)

b. Strategi Identifikasi

Strategi identifikasi adalah pemahaman konsep dengan cara mencari beberapa ciri yang melekat pada sebuah objek. Deskripsi dari ciri-ciri tersebut akan memberikan pemahaman yang lengkap tentang konsep objek tersebut. (Chatib, 2011). Didasarkan dari definisi dan fungsi, antara pengamatan dan identifikasi memiliki fungsi yang saling terkait dan melengkapi. Proses identifikasi dapat dilakukan setelah aktivitas pengamatan dilakukan atau selama proses pengamatan sedang berlangsung aktivitas mengidentifikasi. Dalam lingkup pembelajaran siswa, antara aktivitas pengamatan dan identifikasi yang akan digunakan tergantung dari rancangan prosedur aktivitas yang dibuat guru.

Menggunakan strategi identifikasi dalam kegiatan belajar mengajar bisa dilaksanakan pada hampir semua materi pelajaran. Sebagai contoh, pelajaran IPA Kelas 2 sekolah dasar materi bunyi menggunakan strategi identifikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa melakukan identifikasi mengenai sumber-sumber bunyi dari sebuah benda.

c. Prosedur Penerapan Strategi Identifikasi

Penggunaan prosedur strategi identifikasi didasarkan pada ada tidaknya objek atau konsep yang akan diidentifikasi, melalui proses identifikasi berupa: pencarian ciri-ciri, bentuk, pencarian akar permasalahan terhadap objek atau konsep yang diidentifikasi, analisis struktur, dan hasil identifikasi berupa kesimpulan dari objek atau konsep yang dipelajari. (Chatib, 2011). Berikut prosedur penerapan strategi identifikasi:

1. Guru menentukan konsep materi yang akan diidentifikasi. Contoh: materi: ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup. Objek yang diidentifikasi adalah ciri-ciri dan kebutuhan pada makhluk hidup dan makhluk tak hidup.
2. Guru menyusun prosedur aktivitas belajar siswa yang terkait dengan proses identifikasi.



Contoh: Tema: Ciri-ciri makhluk hidup dan kebutuhan makhluk hidup

- ☞ Guru menjelaskan dengan beberapa hal mengenai ciri-ciri makhluk hidup dan siswa menyimak penjelasan guru.
- ☞ Siswa diberikan potongan-potongan gambar makhluk hidup dan tak hidup kemudian mengidentifikasi ciri-ciri serta kebutuhan pada makhluk hidup dan makhluk tak hidup.



bab

1

Ciri khusus makhluk hidup

Standar Kompetensi:
1. Memahami hubungan antara ciri-ciri makhluk hidup dengan lingkungan tempat hidupnya

Kompetensi Dasar:
1.1 Mendeskripsikan hubungan antara ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan (kelelawar, cecak, bebek) dan lingkungan hidupnya
1.2 Mendeskripsikan hubungan antara ciri-ciri khusus yang dimiliki tumbuhan (kaktus, tumbuhan pemakan serangga) dengan lingkungan hidupnya

A. Ciri Khusus pada Hewan

1. Cecak

Hewan ini melakukan **autotomi** saat ditangkap mangsa. Dengan begitu, cecak dapat melarikan diri. Ekor cecak yang putus dapat tumbuh kembali.



2. Bebek

Kaki bebek, terdapat selaput yang menghubungkan setiap jarinya. Dengan kaki berselaput tersebut, bebek lebih mudah berenang dan berjalan di tanah becek.



BAB 1 Ciri-ciri khusus makhluk hidup

SD



- ☞ Siswa menuliskan hasil identifikasi dari ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup serta kebutuhan pada makhluk hidup ke dalam lembar kerja.



	Makhluk Hidup	Makhluk Tak Hidup

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Identifikasi

Aktivitas pengamatan direkomendasikan sejak jenjang taman kanak-kanak sampai siswa menengah atas. Prosedur aktivitas identifikasi ideal jika diterapkan pada siswa kelas 5 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Kecerdasan yang terkait dengan penggunaan strategi identifikasi dapat berkembang sesuai dengan prosedur aktivitas. Strategi mengajar identifikasi terkait erat dengan kemampuan menganalisis, yaitu mencari ciri-ciri, mengurutkan ciri-ciri dan bentuk yang berbeda dari setiap objek yang diidentifikasi (matematis-logis). Jika objek identifikasi berupa flora dan fauna (naturalis). Modalitas belajar yang relevan pada aktivitas identifikasi adalah visual, auditori, dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar siswa menggunakan strategi identifikasi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi identifikasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI DISCOVERING

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		 Baik Sekali 3	 Baik 2	 Kurang 1
Proses identifikasi	70%	Siswa mampu menemukan 3 atau lebih ciri-ciri makhluk hidup dan perbedaan keduanya	Siswa mampu menemukan 1 sampai 2 ciri-ciri makhluk hidup	Siswa belum mampu menemukan ciri-ciri makhluk hidup dan perbedaan keduanya



lanjutan ...

Kesimpulan hasil identifikasi	30%	Semua kesimpulan yang dibuat benar dan berdasarkan hasil identifikasi	Kesimpulan yang dibuat siswa benar namun bukan merupakan hasil identifikasi	Kesimpulan yang dibuat siswa belum tepat

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Identifikasi)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	2,1	0,9	3	100
2	Nurul Fatimah	3	2	2,1	0,6	3	90
3	Ahmad Maulana	2	3	1,4	0,9	2	77
4	Yusuf Fawwaz	2	3	1,4	0,9	2	77
5	Siti Hajar	3	2	2,1	0,6	3	90
6	Fatimah Azzahra	2	2	1,4	0,6	2	67
7	Muhammad Daud	3	2	2,1	0,6	3	90
8	Ibrahimsyah	2	3	1,4	0,9	2	77
9	Sultan Salahuddin	3	3	2,1	0,9	3	100
10	Salman Zaky	3	2	2,1	0,6	3	90
11	Dian Isnaini	2	3	1,4	0,9	2	77
12	Setho Aji	3	3	2,1	0,9	3	100

32. Klasifikasi

a. Definisi

Podo *et al.*, (2012: 447) dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, mendefinisikan klasifikasi sebagai pemisahan/pemilahan/pembagian/penggolongan menurut kaidah atau standar yang ditetapkan; penyusunan dan penetapan sesuatu ke dalam kelas-kelasnya. Klasifikasi adalah pengelompokan premis-premis berdasarkan kriteria, ciri-ciri, dan indikator tertentu.

b. Strategi Klasifikasi

Strategi klasifikasi atau pengelompokan adalah aktivitas belajar dengan cara melakukan pengelompokan banyak data ke dalam—minimal—dua area atau premis yang berbeda kriteria, ciri-ciri, dan



indikator tertentu. (Chatib, 2011). Kriteria dari perbedaan tersebut dapat berupa ukuran, berat, warna, bentuk dan lain-lain merujuk pada indikator tertentu. Kesemua kriteria-kriteria itu memiliki sebaran yang disebut data. Contoh, siswa diminta mengelompokkan jenis makanan kelinci.

**Klasifikasikan
yang merupakan makanan Kelinci**



Kol



Kangkung



Kentang



Pisang



daun pepaya



Wortel



Bayam



Beras



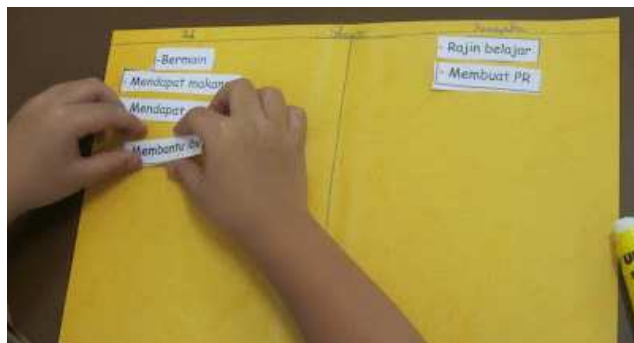
Kacang panjang

c. *Prosedur Penerapan Strategi Klasifikasi*

Prosedur aktivitas strategi klasifikasi dapat dilaksanakan dengan membagi kelompok siswa sesuai jumlah area. Prosedur penerapan strategi ini didasarkan pada tiga hal: pertama, banyaknya data yang disebar, kedua, area, dan ketiga, pencocokan antara data dan area. (Chatib, 2011). Berikut yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi klasifikasi:

1. Guru mengumpulkan data-data yang disebar (data biasanya dalam bentuk potongan gambar atau potongan kalimat). Setiap data memiliki persamaan dan perbedaan satu sama lain.
2. Guru menentukan area klasifikasi. Area klasifikasi dapat lebih dari dua area. Tugas siswa adalah mengelompokkan/klasifikasikan data-data ke dalam sebuah area.
3. Guru menyiapkan lembar klasifikasi yang akan diisi oleh siswa dalam melakukan pengelompokan/klasifikasi.





Gambar 4.7:
Proses klasifikasi yang dilakukan siswa.
(adoptaschool-mastershand.blogspot.com)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Klasifikasi

Penerapan strategi klasifikasi dapat dilakukan pada semua jenjang satuan pendidikan. Pembelajaran strategi klasifikasi dikategorikan dalam pembelajaran aktif (*active learning*), sebab semua elemen siswa aktif secara psikomotorik-interpersonal, Harmin dan Toth (2012), menyebut sebagai *Action Flow Lessons* atau kegiatan belajar yang mengalir. Rekomendasi strategi klasifikasi ideal dilaksanakan pada siswa yang level usia Kelas 4 sampai Kelas 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Strategi mengajar klasifikasi terkait erat dengan kemampuan menganalisis, yaitu menemukan kategori berdasarkan pengelompokan yang sama (matematis-logis). Aktivitas pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok (interpersonal) dan jika data-data yang digunakan berupa potongan-potongan gambar (spasial-visual). Jenis kecerdasan yang terkait dengan penggunaan strategi klasifikasi dapat berkembang sesuai dengan prosedur aktivitas yang dirancang guru.

Inti pendekatan *multiple intelligences* strategi klasifikasi adalah: matematis-logis. Adapun modalitas belajar yang digunakan pada aktivitas klasifikasi adalah visual dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik dari strategi klasifikasi dapat dikategorikan sebagai penilaian kinerja/unjuk kerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Berikut rubrik penilaian autentik strategi klasifikasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KLASIFIKASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1



lanjutan ...

Proses klasifikasi	70%	Mengelompokkan 8 kategori klasifikasi dengan benar	Hanya 5 dari 8 kategori klasifikasi yang dikelompokkan dengan benar	Hanya 4 dari 8 kategori klasifikasi yang dikelompokkan dengan benar	Kurang dari 4 kategori klasifikasi yang dikelompokkan dengan benar
Kerja sama kelompok	30%	Semua anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja yang baik	Sebagian besar siswa menunjukkan pembagian kerja yang baik	Sebagian kecil anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja yang baik	Semua anggota kelompok belum menunjukkan pembagian kerja yang baik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Klasifikasi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K-1	N - K-2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,8	1,2	4	100
2	Nurul Fatimah	4	4	2,8	1,2	4	100
3	Ahmad Maulana	4	4	2,8	1,2	4	100
4	Yusuf Fawwaz	4	4	2,8	1,2	4	100
5	Siti Hajar	3	4	2,1	1,2	3	83
6	Fatimah Azzahra	3	4	2,1	1,2	3	83
7	Muhammad Daud	3	4	2,1	1,2	3	83
8	Ibrahimsyah	3	4	2,1	1,2	3	83
9	Sultan Salahuddin	3	3	2,1	0,9	3	75
10	Salman Zaky	3	3	2,1	0,9	3	75
11	Dian Isnaini	3	3	2,1	0,9	3	75
12	Setho Aji	3	3	2,1	0,9	3	75

33. SEPARASI

a. Definisi

Separasi: pemisahan. Separasi adalah memisahkan kembali pengelompokan berdasarkan pre-mis-premis, kriteria, ciri-ciri atau indikator tertentu. Antonim separasi adalah klasifikasi.



b. Strategi Separasi

Strategi separasi adalah kebalikan dari strategi klasifikasi. Dalam pembelajaran, strategi separasi dilakukan dengan cara memisahkan suatu kelompok berdasarkan premis-premis, kriteria, ciri-ciri atau indikator tertentu. (Chatib, 2011). Kriteria separasi (pemisahan) didasarkan dari perbedaan berupa ukuran, berat, warna, bentuk, dan lain-lain merujuk pada indikator tertentu. Kesemua kriteria-kriteria itu terlokalisasi dalam bentuk kumpulan data. Contoh, siswa diminta memisahkan jenis hewan herbivora.



c. Prosedur Penerapan Strategi Separasi

Penerapan aktivitas pembelajaran strategi separasi didasarkan pada tiga hal: pertama, banyaknya data yang terkumpul, kedua, data dalam satu area, dan ketiga, pemisahan data dalam dari suatu area yang terlokalisasi (Chatib, 2011). Berikut yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi klasifikasi:

1. Guru mengumpulkan data-data dalam satu area (data biasanya dalam bentuk potongan gambar atau potongan kalimat). Setiap data memiliki persamaan dan perbedaan satu sama lain.



2. Guru menentukan area separasi. Area separasi dapat lebih dari dua area. Tugas siswa adalah memisahkan data-data ke dalam sebuah area.
3. Guru menyiapkan lembar separasi yang akan diisi oleh siswa dalam melakukan pemisahan/separasi.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Separasi

Strategi separasi sebaiknya diterapkan pada jenjang satuan pendidikan sekolah dasar Kelas 5 sampai Kelas 6 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Strategi separasi terkait erat dengan kemampuan menganalisis, yaitu memisahkan kategori berdasarkan ciri atau kriteria tertentu (matematis-logis). Jika data-data yang digunakan berupa potongan-potongan gambar (spasial-visual). Jenis kecerdasan yang terkait dengan penggunaan strategi separasi dapat berkembang sesuai dengan prosedur aktivitas yang dirancang guru. Adapun modalitas belajar yang digunakan pada aktivitas separasi visual dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi separasi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja/ penilaian proyek. Berikut rubrik penilaian autentik strategi separasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI SEPARASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai				
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊😊 Baik 4	😊😊😊 Cukup Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Proses Separasi	80%	Mampu memisahkan semua kategori berdasarkan kriteria dengan benar	4 kategori yang sesuai kriteria yang dipisahkan dengan benar	3 kategori yang sesuai kriteria yang dipisahkan dengan benar	2 kategori yang sesuai kriteria yang dipisahkan dengan benar	Hanya 1 kategori yang sesuai kriteria yang dipisahkan dengan benar
Waktu menyelesaikan separasi	20%	Menyelesaikan separasi kurang dari 5 menit	Menyelesaikan separasi tepat 5 menit	Menyelesaikan separasi lebih dari 5 menit	Menyelesaikan separasi lebih 10 menit dari waktu	Meyelesaikan separasi lebih 15 menit/tidak mampu menyelesaikan separasi



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Separasi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,8	1,2	4	100
2	Nurul Fatimah	4	4	2,8	1,2	4	100
3	Ahmad Maulana	4	4	2,8	1,2	4	100
4	Yusuf Fawwaz	4	4	2,8	1,2	4	100
5	Siti Hajar	3	4	2,1	1,2	3	83
6	Fatimah Azzahra	3	4	2,1	1,2	3	83
7	Muhammad Daud	3	4	2,1	1,2	3	83
8	Ibrahimsyah	3	4	2,1	1,2	3	83
9	Sultan Salahuddin	3	3	2,1	0,9	3	75
10	Salman Zaky	3	3	2,1	0,9	3	75
11	Dian Isnaini	3	3	2,1	0,9	3	75
12	Setho Aji	3	3	2,1	0,9	3	75

34. KUANTIFIKASI

a. Definisi

Kuantifikasi didefinisikan sebagai penentuan jumlah (banyaknya) dinyatakan dengan angka; perihal penjumlahan. (Podo et al., 2012: 503). Kuantifikasi adalah proses matematika dalam bentuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang melibatkan angka-angka dan simbol bilangan lainnya. Hasil operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian disebut aktivitas kuantifikasi.

b. Strategi Kuantifikasi

Sebagian besar siswa tidak suka dengan pelajaran berhitung. Ketidaksukaan itu dalam beberapa kasus merupakan *syndrom* atau *diskalkulia*. Tidak suka matematika tidak muncul begitu saja dalam perilaku pengetahuan anak. Faktor utama penyebab ketidaksukaan siswa terhadap matematika, diawali sejak umur usia dini, di mana siswa cenderung belajar matematika secara konvensional dan cenderung tradisional. Cara-cara konvensional-tradisional menjadi pintu pembuka ketidaksukaan anak terhadap matematika. Menurut Armstrong (2013), matematika tidak hanya kecakapan mema-



nipulasi numerik, tetapi juga kemampuan menggunakan logika. Saran saya, bangun rasa senang anak melalui pengenalan simbol dan logika-logika sederhana, melalui cerita (dongeng) dan bermain saat usia anak masih *golden age*.

Strategi kuantifikasi menitikberatkan pada perhitungan angka-angka, di luar matematika dan ilmu pengetahuan alam, strategi kuantifikasi dapat diterapkan pada pelajaran geografi saat mempelajari statistik jumlah penduduk atau menghitung persentase kualitas korupsi anggota DPR dari tahun ke tahun. Contoh lain penggunaan strategi kuantifikasi pada pelajaran olahraga adalah mengukur luas lapangan futsal. Pada pelajaran sastra, siswa bisa menguantifikasi perkalian dari cerita sastra tentang anak-anak yang bersaudara yang memiliki kekuatan magis: apa pun yang mereka sentuh akan berlipat ganda (pada anak pertama, apa yang disentuh akan menjadi dua kali lipat; anak kedua menjadi tiga kali lipat dan sebagainya).

c. *Prosedur Penerapan Strategi Kuantifikasi*

Bagaimana menerapkan strategi kuantifikasi dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mengikuti dua garis besar berikut ini:

1. Tentukan hal-hal yang akan dihitung. Secara spesifik, guru menentukan bagian mana materi yang dapat dihitung. Contoh: membuat rumah Eskimo.
 - a. Tentukan bagian yang akan dihitung.
 - b. Menentukan ukuran panjang dan lebar kertas origami yang akan digunting.
 - c. Menghitung ukuran luas setiap kertas origami agar potongan kertas simetris.
2. Sediakan lembar kerja siswa. Lembar kerja siswa digunakan untuk menuliskan hasil-hasil pengukuran dan kuantifikasi.

Contoh: strategi kuantifikasi dalam pembelajaran, materi: bilangan berpangkat.

- ☞ Guru bercerita mengenai tukang sulap yang mampu melipatgandakan bola yang disentuhnya. Jika bola disentuh satu kali, maka bola menjadi dua kali lipat. Siswa diminta menjawab pertanyaan guru setelah pesulap menyentuh bola satu kali?
- ☞ Siswa mendengarkan cerita guru mengenai Harry Potter: Harry Potter memiliki lima saudara kandung yang memiliki kekuatan magis. Apa pun yang mereka sentuh akan berlipat ganda (pada anak pertama, apa yang disentuh akan menjadi dua kali lipat; anak kedua menjadi tiga kali lipat, anak ketiga menjadi empat kali lipat, anak keempat menjadi lima kali lipat, dan anak kelima menjadi enam kali lipat).
- ☞ Siswa bermain peran menjadi Harry Potter seperti cerita di atas. Sambil bermain peran, siswa melakukan perhitungan (kuantifikasi) dari soal cerita.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Kuantifikasi*

Strategi kuantifikasi adalah ciri khas dari pembelajaran berbasis matematis-logis. Strategi mengajar kuantifikasi pada dasarnya dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan baik itu taman kanak-kanak, sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA).



Perbedaan penggunaan strategi kuantifikasi dalam pembelajaran pada level siswa taman kanak-kanak berbeda dengan siswa menengah. Perbedaananya terletak pada prosedur aktivitasnya, di mana aktivitas belajar siswa menggunakan strategi kuantifikasi dilakukan dengan metode bermain, cerita, dan tebak-tebakan.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Pendekatan kecerdasan jamak strategi kuantifikasi adalah matematis-logis. Bila aktivitas pembelajaran strategi kuantifikasi dilakukan secara berkelompok (interpersonal) dan melibatkan unsur-unsur lingkungan (naturalis), melibatkan unsur aktivitas tubuh saat proses kuantifikasi (kinestetik). Kemunculan pendekatan kecerdasan jamak akan semakin semarak, tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru. Modalitas belajar yang digunakan tergantung dari indra yang dilibatkan. Jika siswa melibatkan aktivitas psikomotoriknya, maka modalitas belajarnya adalah kinestetik, jika aktivitas belajarnya menggunakan gambar-gambar, modalitas belajar siswa adalah visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi kuantifikasi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian portofolio, atau penilaian penugasan. Berikut rubrik penilaian autentik strategi kuantifikasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KUANTIFIKASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses kuantifikasi	50%	Mampu menghitung 10 soal cerita dengan benar	Hanya mampu menghitung sebagian soal	Belum mampu menghitung ke-10 soal dengan benar
Jawaban akhir	50%	Jawaban akhir benar semua	Sebagian besar jawaban benar	Semua jawaban akhir salah semua

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Kuantifikasi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	2	3	0,8	1,8	3	87



lanjutan ...

2	Nurul Fatimah	3	3	1,2	1,8	3	100
3	Ahmad Maulana	2	3	0,8	1,8	3	87
4	Yusuf Fawwaz	3	2	1,2	1,2	2	80
5	Siti Hajar	2	3	0,8	1,8	3	87
6	Fatimah Azzahra	2	3	0,8	1,8	3	87
7	Muhammad Daud	3	2	1,2	1,2	2	80
8	Ibrahimsyah	3	3	1,2	1,8	3	100
9	Sultan Salahuddin	3	2	1,2	1,2	2	80
10	Salman Zaky	3	2	1,2	1,2	2	80

35. KOMPARASI

a. Definisi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, komparasi adalah perbandingan sebagai penjelasan; perbandingan. (Podo et al., 2012: 464)

b. Strategi Komparasi

Umumnya siswa yang tidak suka matematika. Perilaku ketidaksukaan tidak serta-merta muncul begitu saja dalam perilaku pengetahuan anak. Kita tidak menyangsikan, bahwa penyebab tidak suka matematika adalah pengenalan saat usia dini terhadap numerik dan logika yang konvensional dan tradisional. Menurut Armstrong (2013) dan Rakhmat (2013) metode mengajar konvensional tradisional dalam proses belajar pada anak yang tidak sesuai dengan cara otak bekerja. Cara-cara konvensional menjadi pintu pembuka ketidaksukaan anak terhadap matematika. (DePorter, 1999)

Melalui aktivitas kreatif, strategi komparasi melatih siswa mengetahui suatu perbandingan dari beberapa konten materi ajar. Pola pengajaran strategi komparasi tidak hanya berbasis angka, namun juga daya logika siswa terhadap tema materi. Sintaks dari strategi komparasi adalah menentukan nilai perbandingan dari dua atau lebih sumber informasi.

c. Prosedur Penerapan Strategi Komparasi

Syarat penerapan strategi komparasi dalam pembelajaran adalah: adanya dua atau lebih konten materi yang memiliki nilai perbandingan. Contoh: Dampak urbanisasi dan transmigrasi yang diperoleh dapat dibandingkan *output*-nya, hal ini sebagai bahan perbandingan dari sisi dampak yang ditimbulkannya, atau membandingkan ciri-ciri dari makhluk hidup.

Prosedur penerapan strategi komparasi adalah: Menentukan konten materi yang dapat dikomparasikan yang mengandung unsur perbandingan sebagai penjelasan.



Contoh:

- ▶ Siswa membedakan antara makhluk hidup dan makhluk tidak hidup berdasarkan ciri-cirinya.
- ▶ Siswa membandingkan dampak yang ditimbulkan dari urbanisasi dengan transmigrasi.
- ▶ Siswa membandingkan antara pantun dan puisi.
- ▶ Siswa membandingkan sifat fisik antara air dan minyak.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Komparasi

Strategi komparasi menekankan pada suatu penjelasan yang dapat dibandingkan oleh beberapa ciri atau kriteria tertentu. Pola pembelajaran ini meliputi pola logis terhadap penemuan ciri/kriteria. Strategi komparasi merupakan pembelajaran berbasis matematis-logis. Direkomendasikan penerapan strategi komparasi pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Strategi mengajar komparasi mewakili kemampuan matematis-logis. Aktivitas pendekatan *multiple intelligences* akan semakin semarak, tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru. Modalitas belajar yang digunakan tergantung dari indra yang dilibatkan. Jika siswa melibatkan aktivitas psikomotoriknya, maka modalitas belajarnya adalah kinestetik, jika aktivitas belajarnya menggunakan gambar, modalitas belajar siswa adalah visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi komparasi dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, atau penilaian penugasan. Berikut rubrik penilaian autentik strategi kuantifikasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KOMPARASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai				
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊😊 Baik 4	😊😊😊 Cukup Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Proses Komparasi	35%	Menemukan 5 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup	Menemukan 4 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup	Menemukan 3 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup	Menemukan 2 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup	Menemukan 2 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup
Hasil akhir	35%	5 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup benar semua	4 dari 5 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup yang benar	3 dari 5 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup yang benar	2 dari 5 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup yang benar	1 dari 5 ciri perbandingan makhluk hidup dan tak hidup yang benar



lanjutan ...

Kerja sama Kelompok	30%	Semua anggota grup (5 orang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	4 dari 5 siswa anggota grup yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	3 dari 5 siswa anggota grup yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	2 dari 5 siswa anggota grup yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	1 dari 5 siswa anggota grup yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Komparasi)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	5	1,4	1,4	1,5	4	86
2	Nurul Fatimah	4	4	5	1,4	1,4	1,5	4	86
3	Ahmad Maulana	4	4	5	1,4	1,4	1,5	4	86
4	Yusuf Fawwaz	5	4	4	1,75	1,4	1,2	4	87
5	Siti Hajar	5	4	4	1,75	1,4	1,2	4	87
6	Fatimah Azzahra	5	4	4	1,75	1,4	1,2	4	87
7	Muhammad Daud	4	4	4	1,4	1,4	1,2	4	80
8	Ibrahimsyah	4	4	4	1,4	1,4	1,2	4	80
9	Sultan Salahuddin	4	4	4	1,4	1,4	1,2	4	80
10	Salman Zaky	5	4	3	1,75	1,4	0,9	4	81
11	Dian Isnaini	5	4	3	1,75	1,4	0,9	4	81
12	Setho Aji	5	4	3	1,75	1,4	0,9	4	81

36. PROSEDURAL TEKS

a. Definisi

Prosedural teks adalah prosedur yang tertulis. Prosedural teks memiliki makna yang kurang lebih sama seperti SOP (Standar Operasional Prosedur).

b. Strategi Prosedural Teks

Prosedural teks merupakan prosedur yang tertulis dan menjadi acuan atau patokan dalam melakukan kegiatan percobaan/demonstrasi. Strategi prosedural teks dalam pengajaran guru persis



seperti seorang *cheef* membuat makanan berdasarkan langkah-langkah dalam resep.

Sebagai contoh, pada kegiatan *fun cooking* di sekolah, siswa membuat sop buah atau *juice* minuman dari beberapa buah-buahan, beberapa prosedural teks, siswa mengikuti langkah-langkah prosedural tersebut dalam membuat sop buah atau *juice* minuman. Seperti Gambar 4.8.



<http://adoptaschoolmastershand.blogspot.com>

Gambar 4.8:

Siswa membuat *juice* minuman sesuai dengan petunjuk pada Prosedural teks

Metodologi mengajar guru menggunakan strategi *procedure text* spesifik pada pelajaran percobaan atau demonstrasi seperti pada Gambar 4.8.

c. **Prosedur Penerapan Strategi Prosedural Teks**

Menerapkan strategi prosedural teks dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru membuat langkah-langkah pembuatan atau prosedural teks dari suatu tema materi.
Contoh: Langkah-langkah kerja.
2. Aktivitas pembelajaran ini dapat dilakukan secara berkelompok atau individu, tergantung dari keinginan guru.
3. Jika tema materi adalah pelajaran praktikum mata pelajaran IPA, matematika dan IPS, maka guru terlebih dahulu menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan siswa.
4. Guru meminta siswa membawa alat dan bahan-bahan yang akan digunakan dalam membuat suatu karya.

d. **Rekomendasi Penerapan Strategi Prosedural Teks**

Menggunakan strategi prosedural teks pada kegiatan belajar mengajar membuat aktivitas belajar siswa ramai dan penuh dengan rasa tantangan, sebab siswa dituntut untuk mempelajari dan mengikuti prosedur kerja yang telah dibuat guru. Strategi mengajar prosedural teks dapat digunakan pada siswa Kelas 5 dan 6 sekolah dasar, siswa kelas menengah pertama, dan siswa menengah atas.

e. **Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar**

Hierarki urutan kerja yang terdapat pada prosedural teks merupakan langkah-langkah kerja yang tertera dalam teks kerja. Sistem kerja prosedural teks mengikuti langkah urutan kerja yang dimulai dari langkah pertama, langkah berikutnya sampai selesai. Urutan langkah bersifat mutlak. Sehingga pola kerja strategi prosedural teks adalah logis-matematis. Adapun modalitas belajar menggunakan strategi tersebut adalah kinestetik.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar strategi prosedural teks dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi prosedural teks:

RUBRIK PENILAIAN PROSEDURAL TEKS

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Proses kerja	50%	Mengikuti semua langkah-langkah kerja sesuai prosedural teks	Beberapa poin pada langkah kerja masih belum diikuti	Belum mengikuti semua langkah-langkah kerja sesuai prosedural teks
Hasil akhir	40%	Hasil akhir benar dan sesuai langkah-langkah kerja	Hasil akhir masih belum sempurna	Hasil yang diperoleh salah
Kerja sama kelompok	10%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian tugas yang baik	4 dari 5 anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dengan baik	3 dari 5 anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dengan baik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Prosedural Teks)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	3	1,5	1,2	0,3	3	100
2	Nurul Fatimah	3	3	3	1,5	1,2	0,3	3	100
3	Ahmad Maulana	3	3	3	1,5	1,2	0,3	3	100
4	Yusuf Fawwaz	2	2	3	1	0,8	0,3	2	70
5	Siti Hajar	2	2	3	1	0,8	0,3	2	70
6	Fatimah Azzahra	2	2	3	1	0,8	0,3	2	70
7	Muhammad Daud	3	2	3	1,5	0,8	0,3	3	87
8	Ibrahimsyah	3	2	3	1,5	0,8	0,3	3	87
9	Sultan Salahuddin	3	2	3	1,5	0,8	0,3	3	87
10	Salman Zaky	2	2	2	1	0,8	0,2	2	67
11	Dian Isnaini	2	2	2	1	0,8	0,2	2	67
12	Setho Aji	2	2	2	1	0,8	0,2	2	67



37. PENDATAAN

a. Definisi

Pendataan adalah proses, cara, perbuatan mendata; pengumpulan data; pencarian data (*artikata.com*). Kata data berasal dari “datum” yang berarti materi atau kumpulan fakta yang dipakai untuk keperluan suatu analisis, diskusi, presentasi ilmiah atau tes statistik. (*carapedia.com*). Pendataan adalah mendata atau melakukan pengumpulan data terhadap suatu objek yang sedang didata.

b. Strategi Pendataan

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik dan cenderung beragam satu dengan siswa lainnya. Tidak ada satu gaya belajar yang lebih baik daripada gaya belajar yang lain. Karena itu, gaya belajar yang unik dan cenderung beragam itu harus difasilitasi dengan gaya mengajar guru yang kreatif.

Salah satu strategi tersebut adalah strategi pendataan. Inti strategi pendataan dalam proses pembelajaran adalah siswa mendata atau mengumpulkan data-data yang terkait dengan materi yang dibahas. Contoh: untuk mengetahui jumlah koruptor di Indonesia sampai per tahun 2014 Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) melakukan pendataan terhadap jumlah orang-orang yang sudah di penjara akibat korupsi termasuk yang sedang dalam proses penyidikan. Berikut beberapa contoh materi:

1. Siswa mengumpulkan data-data mengenai tingkat korupsi pada anggota Dewan Perwakilan Rakyat.
2. Siswa mendata jenis-jenis hewan yang termasuk kategori hewan omnivora, herbivora, dan karnivora.
3. Siswa melakukan pendataan terhadap populasi dan keberadaan hewan-hewan yang dilindungi.
4. Siswa mendata produk-produk makanan yang mengandung zat adiktif.

c. Prosedur Penerapan Strategi Pendataan

Bagaimana menerapkan strategi pendataan dalam pembelajaran sangat tergantung dengan konten materi ajar. Berikut contoh prosedur aktivitas strategi pendataan, materi: Bahaya bahan pengawet:

1. Guru bercerita mengenai seorang yang terpapar sakit kanker karena bahan kimia dalam makanan.
2. Siswa melihat tayangan gambar bahan makanan tambahan dan buatan dan alami serta penyakit yang ditimbulkan akibat zat aditif.
3. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai pengaruh bahan makanan tambahan terhadap kesehatan
4. Guru mengumpulkan aneka jenis makanan ringan dan minuman ringan, dan siswa melakukan pendataan terhadap makanan dan minuman yang mengandung bahan pengawet, penyedap, dan pewarna pada makanan dan minuman yang telah dikumpulkan guru.





5. Siswa membuat kesimpulan hasil pendataan dan dibuat dalam bentuk laporan sederhana hasil pendataan makanan dan minuman yang mengandung bahan pengawet alami dan buatan.

No.	Nama Makanan atau Minuman	Bahan Pengawet					
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Alami	Buatan
1							
2		3	3	3	1,5	1,2	0,3
3		3	3	3	1,5	1,2	0,3
4		2	2	3	1	0,8	0,3
5		2	2	3	1	0,8	0,3
6		2	2	3	1	0,8	0,3

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Pendataan

Proses belajar mengajar guru dengan prosedur aktivitas di atas, memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Belajar menggunakan aktivitas pendataan ideal jika diberikan kepada siswa level Kelas 5 dan Kelas 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Mengajar menggunakan metode pendataan terhadap suatu objek tertentu terkait erat dengan otak bagian kiri, yaitu lobus frontal kiri (Amen, 2012). Strategi pendataan yang dilakukan siswa mewakili gaya belajar logis-matematis. Namun menurut Gardner (1983), orientasi sistem kecerdasan manusia tidak dapat berdiri sendiri ketika melakukan proses berpikir dan kerja.

Reaksi samping pada proses pendataan tergantung dari objek dan medan yang melingkupinya. Jika, aktivitas pendataan dilakukan secara outdoor melibatkan lingkungan, alam disepakati sebagai area naturalis, jika dilakukan dengan melibatkan komunitas populasi manusia yang besar disepakati sebagai area interpersonal. (Armstrong, 2010). Modalitas belajar siswa pada metode pendataan tergantung dari jenis prosedur aktivitas yang dirancang guru. Jika objek yang didata adalah berupa gambar visual, maka modalitas belajarnya visual.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar strategi pendataan dapat dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja atau penilaian penugasan, penilaian proyek. Berikut rubrik penilaian autentik strategi pendataan:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PENDATAAN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses pendataan	55%	Mengelompokkan data berdasarkan jenis bahan pengawet, penyedap, dan pewarna pada makanan	Sebagian besar data sesuai dengan kelompok jenis bahan pengawet, penyedap, dan pewarna pada makanan	Sebagian kecil data sesuai dengan kelompok jenis bahan pengawet, penyedap, dan pewarna pada makanan	Belum mampu mengelompokkan data berdasarkan jenis bahan pengawet, penyedap dan pewarna pada makanan
Kesimpulan akhir	45%	Membuat kesimpulan akhir sesuai dengan pengelompokan data	Sebagian besar kesimpulan akhir sesuai hasil pengelompokan data	Sebagian kecil kesimpulan akhir sesuai hasil pengelompokan data	Belum mampu membuat kesimpulan akhir sesuai dengan pengelompokan data

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Pendataan)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,2	1,8	4	100
2	Nurul Fatimah	4	4	2,2	1,8	4	100
3	Ahmad Maulana	4	3	2,2	1,35	4	89
4	Yusuf Fawwaz	4	3	2,2	1,35	4	89
5	Siti Hajar	3	3	1,65	1,35	3	75
6	Fatimah Azzahra	3	4	1,65	1,8	3	86
7	Muhammad Daud	4	4	2,2	1,8	4	100
8	Ibrahimsyah	3	2	1,65	0,9	3	64
9	Sultan Salahuddin	4	2	2,2	0,9	3	78
10	Salman Zaky	3	3	1,65	1,35	3	75
11	Dian Isnaini	2	2	1,1	0,9	2	50
12	Setho Aji	4	3	2,2	1,35	4	89



38. TEBAK ANGKA

a. Definisi

Tebak angka merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang tertera baik secara tersamar maupun melalui prosedural penjumlahan, pengurangan, atau pembagian.

b. Strategi Tebak Angka

Dalam metodologi pembelajaran kreatif, strategi tebak angka merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang tertera baik secara tersamar maupun melalui prosedural penjumlahan, pengurangan, atau pembagian. Permainan tebak angka dalam proses pembelajaran memancing daya kreativitas siswa dalam berperan aktif terhadap permainan itu.

Dengan menggunakan media, aktivitas proses menebak angka dibuat dalam bentuk permainan matematika, seperti melalui proses penjumlahan, pengurangan atau pembagian. (lihat contoh di samping)

2	7	6
9	?	1
4	3	8

c. Prosedur Penerapan Strategi Tebak Angka

Prosedural yang diperlukan untuk menggunakan strategi tebak angka dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Siapkan media berupa:
 - Bahan bekas, seperti karton, kardus, atau bungkus kemasan susu.
 - Kertas origami.
 - Lakban.
2. Buat media tebakan seperti gambar di atas berdasarkan jumlah siswa.
3. Model tebakan dibuat secara variatif dan bisa dalam bentuk penjumlahan atau pembagian.

Contoh:

9	3	8	8	1	6	2	4	4
3	?	9	3	?	7	3	?	3
8	9	3	4	9	2	5	2	3

3	4	5	8	7	3	9	11	9
7	?	1	8	?	9	12	?	9
2	4	6	2	10	6	8	10	11

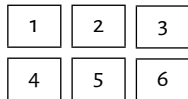
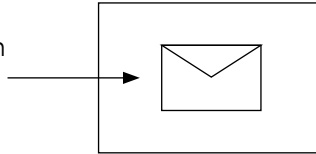
Bagian depan kartu tebak angka



4. Buatlah amplop kecil dan tempelkan pada bagian belakang kartu tebak angka serta kartu nomor jawaban.

Contoh:

Amplop kecil yang ditempelkan pada bagian belakang kartu tebak angka.



Kartu nomor jawab yang akan dimasukkan ke dalam amplop.

5. Jawaban berupa kartu nomor jawab yang disimpan dalam amplop bagian belakang kartu tebak angka.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Angka

Penggunaan strategi permainan tebak angka ini dapat dilakukan sejak tingkat sekolah dasar, mulai Kelas 2 sampai Kelas 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Semakin tinggi level sekolah, maka semakin sulit tebakan angka yang dibuat guru.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Aktivitas pembelajaran strategi permainan tebak angka merupakan pendekatan pembelajaran berbasis *multiple intelligences*, yaitu: logis-matematis. Jika aktivitas permainan strategi tebak angka dilakukan secara berkelompok, maka pembelajaran tersebut menggunakan pendekatan interpersonal. Adapun modalitas belajar permainan tebak angka adalah kinestetik dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian autentik kegiatan belajar strategi tebak angka dapat dikategorikan sebagai penilaian tertulis atau penilaian unjuk kerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi tebak angka:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK ANGKA

Kriteria	Poin Nilai				
	😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊😊 Baik 4	😊😊😊 Cukup Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Ketepatan menebak angka	Menebak semua tebakan angka dengan tepat	Dari 10 tebakan, hanya 7 sampai 9 tebakan yang tepat	Dari 10 tebakan, hanya 5 sampai 7 tebakan yang tepat	Dari 10 tebakan, hanya 3 sampai 5 tebakan yang tepat	Kurang dari 3 tebakan yang tepat



lanjutan ...

Kecepatan menebak	Menyelesaikan tebakan kurang waktu yang ditentukan	Menyelesaikan tebakan tepat waktu	Terlambat 5 menit dari waktu yang ditetapkan	Terlambat 10 menit dari waktu yang ditetapkan	Terlambat lebih dari 10 menit dari waktu yang ditetapkan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Angka)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	5	4	9	75
2	Yusuf Fawwaz	4	4	8	67
3	Siti Hajar	5	5	10	83
4	Fatimah Azzahra	5	3	8	67
5	Muhammad Daud	4	4	8	67
6	Ibrahim Yunus	4	4	8	67
7	Sultan Salahuddin	3	3	6	50
8	Salman Zaky	3	3	6	50
9	Rugaya Umar	5	4	9	75
10	Zaenab Qurrota'ain	3	4	7	58
11	Salahuddin al-Ayyubi	3	3	6	50
12	Muhammad al-Fatih	5	5	10	83

39. TEBAK SIMBOL

a. Definisi

Tebak simbol adalah permainan tebak-tebakan terhadap simbol (lambang) matematika melalui aktivitas penjumlahan, pengurangan, pembagian, atau operasi matematika lainnya.

b. Strategi Tebak Simbol

Serupa tebak angka, tebak simbol dalam pembelajaran siswa berupa permainan tebak-tebakan terhadap simbol (lambang) matematika melalui aktivitas penjumlahan, pengurangan, pembagian atau operasi matematika lainnya. Strategi tebak simbol menekankan pemahaman materi terhadap bentuk operasional matematika.



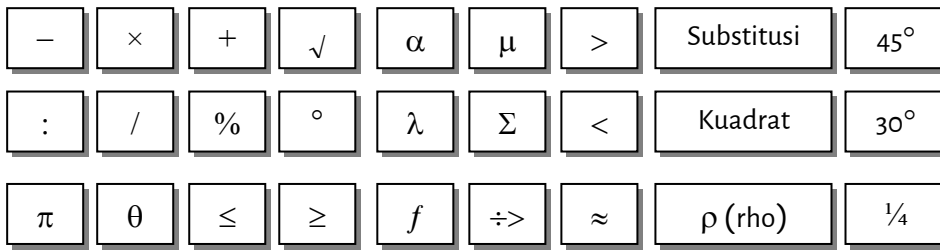
Pembelajaran siswa menggunakan strategi tebak simbol, tidak hanya mengajarkan suatu proses operasional matematika tetapi juga mengajarkan siswa memahami bentuk dan jenis operasi matematika. Aktivitas pembelajaran strategi tebak simbol mirip dengan strategi tebak angka, di mana keduanya menggunakan media pembelajaran.

c. Prosedur Penerapan Strategi Tebak Simbol

Menggunakan strategi tebak simbol sangat tergantung dari prosedur aktivitas yang dibuat guru. Berikut contoh prosedur penerapan yang digunakan strategi tebak simbol secara umum:

1. Buat media ajar berupa simbol-simbol matematika tebakan. (Media dapat berupa karton bekas)
2. Jawaban hanya dalam bentuk SIMBOL (Tebak Simbol).

Contoh:



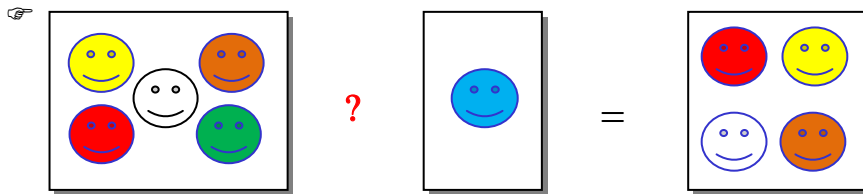
3. Guru membuat soal cerita matematika.

a) Contoh: Soal matematika SD:

☞ Ali memiliki 3 buah kelereng berwarna kuning dan 2 buah kelereng warna biru. Sehingga kelereng Ali berjumlah 5 buah.

Pertanyaan : Soal cerita di atas merupakan bentuk simbol dari?

Jawab :



Pertanyaan : Simbol tanda tanya yang tepat adalah?

Jawab :



b) Contoh soal fisika SMP:

- ☞ Sebuah meriam ditembakkan ke arah musuh. Jika posisi moncong meriam 45° , maka akan dihasilkan sebuah jarak tembak terjauh.

Pertanyaan : 45° adalah bentuk simbol dari?

Jawab : sudut elevasi α

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Simbol

Aktivitas pembelajaran strategi tebak simbol dapat diterapkan pada siswa usia sekolah dasar. Disarankan, pengenalan pemahaman simbol dilakukan sejak kelas bawah sekolah dasar. Strategi tebak simbol dapat digunakan pada siswa sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Belajar dengan bahasa simbol merupakan bentuk pembelajaran pendekatan spasial-visual. Siswa yang memiliki kecenderungan kecerdasan spasial-visual, akan sangat menyukai aktivitas yang berhubungan dengan simbol visual. Prosedur penerapan strategi tebak simbol pelajaran matematika mewakili kecenderungan kecerdasan matematis-logis. Sementara, modalitas belajar strategi tebak simbol adalah visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik kegiatan belajar strategi tebak simbol dapat dikategorikan sebagai penilaian tertulis. Berikut rubrik penilaian autentik strategi tebak angka:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK SIMBOL

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Hasil tebakan simbol	90%	Hasil tebakan simbol dan nama simbol benar	Hasil tebakan simbol benar namun penulisan nama simbol salah	Hasil tebakan dan penulisan nama simbol salah
Penyebutan arti simbol	10%	Mampu menyebutkan arti simbol	Kurang yakin dengan penyebutan arti simbol	Belum mampu menyebutkan arti simbol



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Simbol)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	3	3	2,7	0,3	3	100
2	Fathima Tasya	2	3	1,8	0,3	2	70
3	Ahmad Maulana	3	2	2,7	0,2	3	97
4	Yusuf Fawwaz	2	2	1,8	0,2	2	67
5	Siti Hajar	3	3	2,7	0,3	3	100
6	Fatimah Azzahra	3	2	2,7	0,2	3	97
7	Muhammad Daud	3	2	2,7	0,2	3	97
8	Ibrahimsyah	3	2	2,7	0,2	3	97
9	Sultan Salahuddin	3	2	2,7	0,2	3	97
10	Salman Zaky	3	2	2,7	0,2	3	97
11	Dian Isnaini	3	2	2,7	0,2	3	97
12	Setho Aji	3	2	2,7	0,2	3	97

40. SUDOKU

a. Definisi

Sudoku nama lain dari *number palace* atau *nanpure*, adalah sejenis permainan teka-teki logika. Pertama kali diterbitkan disebuah surat kabar Perancis pada 1895 dan mungkin dipengaruhi oleh matematikawan Swiss Leonhard Euler. (wikipedia.org)

b. Strategi Sudoku

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* mendorong para guru melakukan inovasi dalam cara mengajarnya. Oleh karena itu, setiap guru dituntut agar lebih kreatif mencari terobosan untuk meng- optimalkan semua jenis kecerdasan yang ada. Salah satu hasil kreativitas pengajaran guru adalah strategi pembelajaran sudoku.

Strategi sudoku, bisa jadi sangat tidak mengasyikkan bagi siswa-siswa yang tidak dominan kecerdasan logis-matematisnya, namun bagi siswa yang dominan kecerdasan logis-matematisnya tentu akan sangat menyenangkan. Strategi sudoku sangat matematis dikarenakan strategi sudoku *full* mengutak-atik angka dalam konsepsi teka-teki logika.

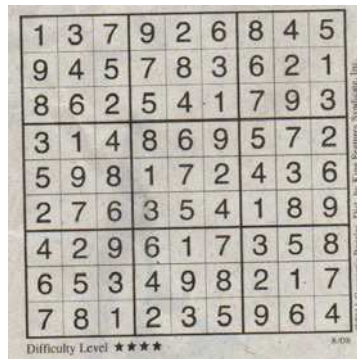


c. *Prosedur Penerapan Strategi Sudoku*

Langkah-langkah penggunaan strategi pembelajaran sudoku, sebagai berikut:

1. Beri penjelasan terlebih dahulu kepada siswa cara menggunakan/menjawab kartu sudoku.
2. Siapkan kartu-kartu sudoku sejumlah siswa dalam kelas.
3. Berikan batasan waktu saat siswa mengerjakan/mengisi kartu sudoku.
4. Siswa yang menyelesaikan kartu sudoku akan mendapatkan poin.

Contoh gambar kartu teka-teki logika (strategi sudoku) dalam proses pembelajaran siswa:



d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Sudoku*

Penerapan strategi sudoku dalam pembelajaran disarankan untuk Kelas 5 dan 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Mengapa harus kelas tinggi, hal ini dikarenakan kuatnya penggunaan logika dalam menjawab kartu-kartu sudoku.

e. *Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar*

Multiple intelligence approach strategi sudoku dominan logis-matematis disertai bentuk dan pola jawaban yang harus sama dalam suatu susunan sebaris, selajur, dan diagonal (spasial-visual). Adapun modalitas belajar strategi sudoku adalah visual.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Jenis penilaian autentik (penilaian siswa berbasis proses belajar) strategi sudoku, sebagai berikut: penugasan proyek, menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu, portofolio: menekankan penilaian melalui hasil kerja siswa yang sistematis. Berikut rubrik penilaian autentik atau penilaian siswa berbasis proses belajar strategi sudoku:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI SUDOKU

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Jawaban sudoku	75%	3 kartu sudoku terjawab dengan benar	2 kartu sudoku terjawab dengan benar	1 kartu sudoku terjawab dengan benar
Kecepatan menyelesaikan sudoku	25%	Menyelesaikan sudoku kurang dari waktu yang ditentukan	Menyelesaikan sudoku tepat waktu	Menyelesaikan sudoku lebih dari waktu yang ditentukan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Sudoku)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	2.1	0.9	3.0	100
2	Yusuf Fawwaz	3	2	2.1	0.6	2.7	90
3	Siti Hajar	2	2	1.4	0.6	2.0	67
4	Fatimah Azzahra	2	2	1.4	0.6	2.0	67
5	Muhammad Daud	2	2	1.4	0.6	2.0	67
6	Ibrahim Yunus	3	2	2.1	0.6	2.7	90
7	Sultan Salahuddin	2	3	1.4	0.9	2.3	77
8	Salman Zaky	3	1	2.1	0.3	2.4	80
9	Rugaya Umar	2	3	1.4	0.9	2.3	77
10	Zaenab Qurrota'ain	2	2	1.4	0.6	2.0	67
11	Salahuddin al-Ayyubi	3	3	2.1	0.9	3.0	100
12	Muhammad al-Fatih	3	3	2.1	0.9	3.0	100

41. LATIHAN SOAL**a. Definisi**

Latihan soal adalah proses belajar dengan cara latihan menjawab soal-soal sebagai wujud aplikasi pemahaman materi.



b. Strategi Latihan Soal

Sebagian besar guru menggunakan strategi latihan soal sebagai upaya untuk mengukur poin pemahaman siswa terhadap suatu tema yang telah diajarkan. Selama mengonsultasikan *lesson plan* guru, saya mendapati kenyataan, bahwa strategi latihan soal hampir selalu ada dalam setiap pertemuan. Ini dikarenakan, ujung dan akhir dari kegiatan pembelajaran adalah bagaimana siswa mampu menjawab soal ujian dengan benar. Pertanyaan adalah: Mengapa ini ada? Tentu karena tuntutan kompetensi kognitif. Ini sah-sah saja.

Beberapa materi pelajaran, atau tema ajar membutuhkan ajang latihan soal sebelum siswa benar-benar menghadapi soal tes. Sehingga, strategi latihan soal adalah jembatan agar siswa terlatih dan memahami jawaban soal dengan benar, sebelum siswa benar-benar mengerjakan soal-soal tes. Sintaks strategi latihan soal adalah bagaimana siswa mengakumulasi pemahaman materi ajar ke dalam bentuk kognisi melalui tahapan latihan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Latihan Soal

Penerapan strategi *exercise* umumnya digunakan pada sesi akhir pertemuan, walau terkadang tidak seperti itu. Langkah-langkah penerapan strategi latihan soal mengikuti aturan berikut ini:

1. Pastikan materi/tema ajar mengandung unsur pengetahuan.
2. Di awal pembelajaran, guru membahas dan memberikan pemahaman ke siswa mengenai contoh-contoh soal.
3. Sebaiknya tiap tipe soal diberikan tiga contoh latihan soal, adapun contoh latihan soal mewakili contoh mudah, sedang, dan rumit.
4. Pastikan soal yang dijawab siswa melalui latihan soal sudah diujicobakan.
5. Prinsip latihan soal adalah: siswa latihan menjawab soal-soal sebagaimana jenis dan tipe soal yang telah diajarkan, dan jangan sampai siswa mengerjakan soal yang belum pernah diajarkan.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Latihan Soal

Mengajar menggunakan strategi latihan soal pada dasarnya dapat dilakukan pada semua tingkatan, tergantung dari *content* materi ajar. Sebagai contoh: kelas rendah sekolah dasar latihan menu-liskan kategori angka ganjil dan genap. Kelas atas sekolah dasar latihan menjawab soal pada pohon faktor.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Multiple intelligence approach strategi pembelajaran latihan soal adalah logis-matematis, adapun jenis kecerdasan lainnya tergantung dari bahasan materi ajar. Modalitas belajar strategi latihan soal secara umum berupa visual atau auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Metodologi latihan soal sangat dekat pada penilaian jenis tes tertulis yang merupakan penilaian



kognitif. Dalam rubrik penilaian Kurikulum 2013, strategi *exercise* dikategorikan sebagai penilaian tertulis, yaitu menekankan pada memilih dan menyuplai jawaban.

Penilaian autentik berbasis proses belajar memiliki instrumen penilaian di antaranya: sistem scoring dan sistem rubrik penilaian. Berikut instrumen sistem rubrik penilaian autentik strategi latihan soal:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI LATIHAN SOAL

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Proses menjawab soal	60%	Menyelesaikan 5 soal melalui proses perhitungan dibuktikan dengan coret coretan	Menyelesaikan 3-4 soal melalui proses perhitungan dibuktikan dengan coret coretan	Menyelesaikan 2 soal melalui proses perhitungan dibuktikan dengan coret coretan	Menyelesaikan 1 soal melalui proses perhitungan dibuktikan dengan coret coretan
Jawaban soal	40%	5 jawaban benar	3-4 jawaban benar	2 jawaban benar	1 jawaban benar

f. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Latihan Soal)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Alamsyah Said	4	4	2.4	1.6	4.0	100
2	Asep Andi Budimanjaya	3	3	1.8	1.2	3.0	75
3	Casoli Thea	3	2	1.8	0.8	2.6	65
4	Eti Wahyuni	3	2	1.8	0.8	2.6	65
5	Herdin Nurdin	4	4	2.4	1.6	4.0	100
6	Iwan Marwazie	3	2	1.8	0.8	2.6	65
7	Linda Kartika Sari	3	3	1.8	1.2	3.0	75
8	Muaz Abdullah Umar	4	4	2.4	1.6	4.0	100
9	Syamsul Bahri	4	4	2.4	1.6	4.0	100
10	Vasista	3	3	1.8	1.2	3.0	75



42. JAWABAN SOAL

a. Definisi

Jawaban soal adalah menguji pemahaman dengan cara menjawab soal yang telah diajarkan. Teknik menjawab soal dapat melalui isian, esai, atau pilihan ganda.

b. Strategi Jawaban Soal

Umumnya guru berpendapat, “puncak gunung es”, belajar adalah ketika siswa mampu menjawab soal dengan benar. Sesungguhnya, bukan itu esensinya, tetapi memahami makna dan mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam soal adalah esensi ilmu pengetahuan yang bernilai.

Strategi menjawab soal dalam proses belajar siswa memiliki porsi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Porsi kognitif tercapai bila siswa mampu menjawab soal dengan benar. Sementara porsi psikomotorik tercapai bila siswa terampil dalam proses pemecahan masalah pada soal, dan porsi afektif tercapai bila respons positif siswa selama proses pembelajaran pengetahuan. Respons afektif ini, meliputi respons terhadap materi pelajaran, respons terhadap guru, dan respons terhadap lingkungan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Menjawab Soal

Teknik penerapan strategi menjawab soal dalam proses pembelajaran siswa merupakan kelanjutan dari strategi latihan soal, yaitu, setelah aktivitas pembelajaran siswa selesai, dalam artian materi ajar telah tuntas diberikan guru, serta latihan soal sudah dilaksanakan oleh siswa. Hasil menjawab soal siswa adalah gambaran pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Contoh penerapan strategi menjawab soal:

Pembelajaran Tematik, Kelas 4 Sekolah Dasar

Tema : Selalu Berhemat Energi

Subtema : Macam-macam Sumber Energi

Ayo Cari Tahu

Beni dan teman-teman ingin berbagi informasi tentang kegunaan benda-benda elektronik yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bantulah Beni membuat buklet yang bisa dimanfaatkan oleh teman-temannya.

Apa yang kamu ketahui tentang buklet? Yuk kita cari jawabannya!

Amati gambar berikut dan jawab pertanyaan bersama teman dalam kelompokmu!

1. Apa isi buklet tersebut?
2. Bagaimana kalimat dan gaya bahasa yang digunakan?





3. Bagaimana gambar buklet tersebut?
4. Apa manfaat buklet?

Pelajaran : IPA SMP

Materi : Alat-alat Optik

Jawablah Soal Berikut Ini!

1. Sebutkan persamaan dan perbedaan antara mata dan kamera!
2. Farhan siswa SMA yang menderita rabun jauh. Ia memiliki titik jauh 400 cm. Farhan ingin dapat melihat benda-benda yang terletak tak terhingga seperti mata normal. Kacamata jenis apakah yang harus dipakai Farhan dan berapa sebaiknya kekuatan lensa kacamata Farhan?

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menjawab Soal

Strategi menjawab soal pada dasarnya dapat dilakukan pada semua tingkatan, tergantung dari *conten* materi ajar. Namun disarankan digunakan pada tingkatan atau level yang tinggi sekolah dasar (SD) serta siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Pembelajaran siswa menggunakan strategi menjawab soal melekat kuat pada kecerdasan matematis-logis. Hal yang perlu dipahami adalah konteks materiel menjawab soal tersebut. Bila materiel menjawab soal berupa pola-pola dimensi dalam ruang, maka pendekatan spasial-visual, dan jika melibatkan aktivitas psikomotorik kasar dan halus (kinestetik). Serupa di atas, modalitas belajar strategi menjawab soal sangat tergantung dari prosedur aktivitas pembelajaran yang dibuat guru.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Strategi menjawab soal dalam proses pembelajaran siswa tidak tunggal hanya pada penilaian pengetahuan tetapi juga mencakup ranah proses. Rubrik penilaian strategi menjawab soal mencakup tiga aspek, yaitu:



1. Kognitif: merupakan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu atau menekankan pada memilih dan menyuplai jawaban.
2. Psikomotorik: menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu atau menekankan pada memilih dan mensuplai jawaban.
3. Afektif: menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, (berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi) dan afektif (menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap dan/atau menilai diri sendiri berkaitan dengan status, proses, tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya).

Berikut contoh rubrik penilaian strategi menjawab soal:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI QUESTION ANSWER

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Kemampuan menyelesaikan jawaban soal melalui aktivitas proses	45%	Mampu menyelesaikan jawaban dari pertanyaan soal dengan baik dan meyakinkan	Kurang mampu menyelesaikan dan kurang meyakinkan jawaban dari pertanyaan soal yang dibuat	Tidak mampu menjawab soal dengan baik
Hasil akhir jawaban soal	40%	Semua jawaban benar	Sebagian besar jawaban benar	Sebagian kecil jawaban benar
Rasa percaya diri terhadap kemampuan menyelesaikan jawaban soal	15%	Terlihat sangat percaya diri saat menyelesaikan jawaban soal	Terlihat kurang percaya diri saat menyelesaikan jawaban soal	Terlihat tidak percaya diri saat menyelesaikan jawaban soal

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menjawab Soal)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	5	3	5	2,25	1,2	0,75	4,2	84
2	Yusuf Fawwaz	3	3	5	1,35	1,2	0,75	3,3	66
3	Siti Hajar	3	5	3	1,35	2	0,45	3,8	76



lanjutan ...

4	Fatimah Azzahra	5	5	5	2,25	2	0,75	5,0	100
5	Muhammad Daud	5	5	5	2,25	2	0,75	5,0	100
6	Ibrahim Yunus	5	5	3	2,25	2	0,45	4,7	94
7	Sultan Salahuddin	5	5	5	2,25	2	0,75	5,0	100
8	Salman Zaky	5	5	5	2,25	2	0,75	5,0	100
9	Rugaya Umar	3	3	5	1,35	1,2	0,75	3,3	66
10	Zaenab Qurrota'ain	5	5	5	2,25	2	0,75	5,0	100

43. EKSPERIMEN

a. Definisi

Eksperimen adalah percobaan yang sistematis dan metodis untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya. (Podo *et al.* dalam KBI; 2012: 210)

b. Strategi Eksperimen

Strategi eksperimen atau percobaan adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa baik perorangan atau kelompok untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

Bereksperimen adalah langkah awal proses eksplorasi dalam proses pembelajaran. Pada tahapan eksplorasi, siswa sebagai pelaku eksperimen akan mengelaborasi temuan-temuan atau hal-hal yang diperoleh dari proses eksperimen. Indikator keberlangsungan proses eksperimen dicirikan dengan aktivitas pengamatan (siswa mengamati objek). Umumnya pengamatan dilakukan saat atau setelah tahapan prosedural kerja dilaksanakan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Eksperimen

Strategi eksperimen/percobaan adalah suatu metode mengajar yang menggunakan alat tertentu dan dilakukan lebih dari satu kali. Misalnya, di Laboratorium. Berikut langkah-langkah menggunakan strategi eksperimen dalam kegiatan belajar mengajar:

1. Tujuan eksperimen (percobaan) alat, bahan dan langkah kerja eksperimen yang akan digunakan lebih awal dipahami oleh siswa.
2. Disarankan, sebelum kegiatan eksperimen berlangsung siswa diberi kuis mengenai langkah kerja eksperimen, alat dan bahan yang akan digunakan (agar siswa memahami dengan baik langkah-langkah kerja serta kegunaan alat dan bahan).
3. Sebelum eksperimen dimulai, guru sudah menyiapkan lembar kerja siswa (LKS).



4. Sebelum eksperimen dilaksanakan, alat dan bahan disiapkan dalam satu tempat yang akan diambil oleh kelompok eksperimen.
5. Setiap kelompok melakukan percobaan sekaligus mengisi LKS.
6. Karena aktivitas eksperimen adalah proses kerja, maka diperlukan kontrol terbimbing dari guru (laboran).
7. Membuat/menuliskan laporan hasil eksperimen.



Gambar 4.9: Proses eksperimen (percobaan) yang dilakukan siswa (*adoptaschool-mastershand.blogspot.com*)

Gambar 4.9 merupakan contoh strategi eksperimen.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Eksperimen

Penggunaan strategi eksperimen dalam kegiatan belajar siswa dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, tergantung jenis materi dan prosedur aktivitas yang dibuat guru.

Contoh:

Jenjang SD

- ☞ Materi : Sifat dan Perubahan Benda
(Menguji kekuatan benang)

Jenjang SMP

- ☞ Materi : Pemuain
(Memahami wujud zat dan perubahannya melalui percobaan/eksperimen yang berkaitan dengan pemuain dalam kehidupan sehari-hari)

Jenjang SMA

- ☞ Materi : Ikatan Kimia
(Menentukan harga ΔH reaksi menggunakan data energi ikatan)

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Apa pun bidang studi yang dipelajari siswa, belajar melalui kegiatan eksperimen merupakan aplikasi pendekatan kecerdasan jamak matematis-logis. Pendekatan jenis kecerdasan yang menyertainya sangat tergantung dari prosedur aktivitas. Jika kegiatan eksperimen dilakukan secara kelompok (interpersonal), menggunakan media alam sebagai laboratorium (naturalis), atau melibatkan aktivitas psikomotorik kasar dan halus dalam proses eksperimen (kinestetik).

Sementara modalitas belajar strategi juga eksperimen tergantung dari prosedur aktivitas yang



digunakan. Jika melibatkan unsur benda disertai proses pengamatan adalah modalitas kinestetik dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian autentik adalah integrasi penilaian yang mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Berikut contoh rubrik penilaian strategi eksperimen:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI EKSPERIMEN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses eksperimen	40%	Melakukan eksperimen sesuai dengan urutan prosedur kerja	Melakukan kegiatan eksperimen, namun tidak sesuai urutan prosedur kerja	Tidak mampu melakukan kegiatan eksperimen
Kesimpulan akhir	30%	Kesimpulan yang dibuat benar	Sebagian kesimpulan benar	Kesimpulan yang dibuat salah
Laporan hasil eksperimen	20%	Membuat laporan hasil eksperimen sesuai panduan penulisan laporan	Membuat hasil laporan, namun tidak sesuai panduan penulisan laporan	Tidak membuat laporan hasil eksperimen
Kerja sama kelompok	10%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Hanya sebagian besar anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja dengan baik	Sebagian kecil anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja dengan baik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Eksperimen)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N - K1	N - K2	N - K3	N-K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	2	3	1.2	0.9	0.4	0.3	2.8	93
2	Yusuf Fawwaz	3	3	2	3	1.2	0.9	0.4	0.3	2.8	93
3	Siti Hajar	3	3	2	3	1.2	0.9	0.4	0.3	2.8	93
4	Fatimah Azzahra	3	3	2	3	1.2	0.9	0.4	0.3	2.8	93



lanjutan ...

5	Muhammad Daud	2	2	3	2	0.8	0.6	0.6	0.2	2.2	73
6	Ibrahimsyah	2	2	3	2	0.8	0.6	0.6	0.2	2.2	73
7	Sultan Salahuddin	2	2	3	2	0.8	0.6	0.6	0.2	2.2	73
8	Salman Zaky	2	2	3	2	0.8	0.6	0.6	0.2	2.2	73

44. ACTION RESEARCH

a. Definisi

Action research (bahasa Inggris), yang berarti tindakan atau aksi melakukan penelitian.

b. Strategi Action Research

Strategi *action research* adalah siswa melakukan kegiatan penelitian dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, siswa melakukan penelitian secara sederhana. Pembelajaran siswa menggunakan strategi *action research* melatih kemampuan nalar siswa juga melatih kemampuan interaksi personal siswa, jika dilakukan secara berkelompok.

c. Prosedur Penerapan Strategi Action Research

Terdapat lima langkah yang harus diterapkan guru ketika menggunakan strategi *action research* dalam kegiatan belajar mengajar:

1. *The Question*: membuat pertanyaan hipotesis atau pengungkapan masalah

- ☞ Terlebih dahulu siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil maksimal tiga kelompok.
- ☞ Kemudian guru mengajak kelompok siswa untuk mengamati, melihat, menyimak permasalahan yang ada di sekitar lingkungan (sekitar sekolah), lalu guru meminta siswa membuat pertanyaan hipotesis.

Contoh:

- Langkah pertama: Guru menemukan permasalahan.

Di depan kelas dan di lingkungan sekolah selalu saja bertebaran sampah-sampah, (khususnya sampah sisa jajanan siswa setelah jam istirahat), walaupun petugas kebersihan sekolah sudah membersihkan, namun selalu saja ada siswa yang membuang sampah tidak pada tempatnya.

- Langkah kedua: Guru meminta siswa membuat pertanyaan hipotesis (pertanyaan dugaan):

- 1) Kenapa siswa-siswa di sekolah ini (di kelas ini) suka buang sampah sembarang?
- 2) Apakah tempat sampah kurang sehingga siswa malas buang sampah pada tempatnya?



- 3) Apakah tempat sampah di sekolah ini kurang sehingga perlu ditambah?
 - 4) Apakah penyimpanan tempat sampah jauh dari tempat siswa berkumpul?
2. *Data Collection*: melakukan pengumpulan data yang terkait dengan masalah:
 - ☞ Siswa melakukan pengumpulan data yang terkait masalah sampah melalui wawancara dan/atau angket.
 3. *Data Analysis*: melakukan analisis terhadap data-data yang terkumpul untuk memecahkan masalah:
 - ☞ Siswa menganalisis data-data hasil yang terkumpul dari hasil wawancara dan angket.
 - ☞ Siswa mengolah data secara sederhana.
 - ☞ Siswa membuat kesimpulan berdasarkan hasil wawancara dan angket.
 4. *The Findings*: menemukan beberapa alternatif cara menyelesaikan masalah.
 - ☞ Sebagai fasilitator, guru meminta siswa menemukan alternatif-alternatif cara menyelesaikan kebiasaan membuang sampah disembarang tempat.
 5. *The Action Plan*: melakukan setiap rencana yang sudah ditemukan berdasarkan prioritas:
 - ☞ Guru mengajak siswa melakukan rencana aksi (*action plan*) berdasarkan kesimpulan hasil dan alternatif cara menyelesaikan permasalahan sampah
 - ☞ Sebagai rencana aksi: siswa membuat rekomendasi alternatif penyelesaian masalah sampah di sekolah kepada kepala sekolah.



Gambar 4.10: Siswa melakukan wawancara.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Action Research

Pada dasarnya, strategi belajar mengajar siswa menggunakan *action research* dapat digunakan pada semua level, tergantung bobot dan kualitas materinya. Pada level siswa kelas usia dini, kegiatan *action research* harus disesuaikan dengan tingkat usia di mana guru dominan dalam proses kegiatan penelitian sederhana. Sementara pada level kelas tinggi, guru bertindak sebagai fasilitator. Strategi *action research* dapat digunakan pada siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Pembelajaran siswa menggunakan strategi *action research* berfungsi untuk melatih kemampuan nalar dan logika siswa (logis-matematis), aktivitas *action research* dilakukan secara berkelompok (interpesonal), dan jika konten *action research* adalah masalah sampah (naturalis).

Pada dasarnya, pendekatan kecerdasan jamak ditentukan oleh prosedur aktivitas yang dibuat guru dalam *lesson plan*. Adapun modalitas belajar siswa menggunakan strategi *action research*



adalah kinestetik, visual, dan jika hasil *action research* disampaikan secara lisan kepada guru (modalitas audio).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian autentik kegiatan strategi *action research*, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI ACTION RESEARCH

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Proses <i>action research</i>	30%	Melakukan kegiatan berdasarkan tahapan 5 langkah prosedur <i>action research</i>	Sebagian kecil proses <i>action research</i> dilakukan tanpa mengikuti 5 tahapan prosedur	Sebagian besar proses <i>action research</i> dilakukan tanpa mengikuti 5 tahapan prosedur	Tidak mampu melakukan <i>action research</i> sesuai 5 tahapan prosedur
Kesimpulan akhir	30%	Semua kesimpulan yang dibuat benar dan berdasarkan hasil <i>action research</i>	Kesimpulan yang dibuat benar namun bukan didasarkan dari hasil <i>action research</i>	Kesimpulan yang dibuat salah dan bukan didasarkan dari hasil <i>action research</i>	Belum mampu membuat kesimpulan
Kerja sama kelompok	20%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Hanya 2 dari 3 anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja	Hanya 1 dari 3 anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama	Tidak ada satu pun kerja sama dalam kelompok tersebut
Aplikasi rencana aksi (<i>action plan</i>)	20%	Membuat rencana aksi, rekomendasi hasil, dan mengaplikasikan rencana aksi	Membuat rencana aksi, rekomendasi hasil namun rencana aksi tidak diaplikasikan	Membuat rencana aksi, tidak ada rekomendasi hasil dan rencana aksi tidak diaplikasikan	Tidak membuat rencana aksi, tidak ada rekomendasi hasil

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Action Research)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N - K1	N - K2	N - K3	N-K4	Total	Nilai
1	Ahmad	4	4	4	4	1.2	1.2	0.8	0.8	4	100



2	Yusuf	4	4	4	4	1.2	1.2	0.8	0.8	4	100
3	Siti Hajar	3	3	4	4	0.9	0.9	0.8	0.8	3	85
4	Fatimah	3	3	4	4	0.9	0.9	0.8	0.8	3	85
5	Daud	4	4	3	3	1.2	1.2	0.6	0.6	4	90
6	Ibrahim	4	4	3	3	1.2	1.2	0.6	0.6	4	90

45. STUDI KASUS

a. Definisi

Studi kasus adalah salah satu metode penelitian dalam ilmu sosial. Dalam riset yang menggunakan metode ini, dilakukan pemeriksaan longitudinal yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, dan pelaporan hasilnya. Sebagai hasilnya, akan diperoleh pemahaman yang mendalam tentang mengapa sesuatu terjadi dan dapat menjadi dasar bagi riset selanjutnya. (*wikipedia.org*)

b. Strategi Studi Kasus

Studi kasus digunakan untuk mempelajari, menerangkan atau menginterpretasikan suatu kasus dalam konteksnya secara natural tanpa adanya intervensi dari pihak luar. Inti studi kasus adalah menyoroti suatu keputusan atau seperangkat keputusan, “mengapa keputusan itu diambil?” Bagaimana diterapkan?”; dan apakah hasilnya?”

Pembelajaran guru menggunakan strategi studi kasus bertujuan memberikan penjelasan dan pemahaman kepada siswa mengenai objek yang ditelitinya secara khusus sebagai suatu kasus. Tujuan studi kasus adalah tidak sekadar untuk menjelaskan seperti apa objek yang diteliti, tetapi untuk menjelaskan bagaimana keberadaan dan mengapa kasus tersebut dapat terjadi. (Yin, 2003a, 2009)

c. Prosedur Penerapan Strategi Studi Kasus

Tiga syarat utama studi kasus dapat diterapkan yaitu, jika peristiwa bersifat kontemporer, berkaitan dengan kehidupan nyata, dan memiliki kekuatan yang unik. Berikut prosedur penerapan strategi studi kasus dalam pembelajaran:

1. Sebelum melakukan studi kasus, identifikasi suatu masalah apakah masalah tersebut memiliki tiga syarat di atas. Guru memilih suatu tema topik yang akan menjadi bahasan studi kasus.
Contoh: Urbanisasi.
2. Kenali gejala. Amati adanya suatu gejala. Guru meminta siswa menemukan sendiri gejala itu pada suatu topik materi yang dipelajari.



Gejala: Urbanisasi berkaitan dengan kehidupan nyata serta memiliki kekuatan yang unik.

3. Disarankan guru membentuk kelompok belajar studi kasus.
4. Guru memfasilitasi. Siswa mendeskripsikan kasus yang sedang dibahas.

Contoh: Urbanisasi.

Deskripsi: Setiap mudik lebaran, selalu ada anggota keluarga yang membawa anggota keluarganya/temannya ke kota untuk mencari pekerjaan.

5. Guru memfasilitasi. Setelah siswa membuat deskripsinya, yang dipelajari lebih lanjut adalah aspek ataupun bidang-bidang masalah yang mungkin dapat ditemukan dalam deskripsi itu. Kemudian ditentukan jenis masalahnya.

Contoh: Urbanisasi

Masalah	Faktor yang ditimbulkan	Menimbulkan masalah sosial baru berupa: 1. Bertambahnya jumlah penduduk kota 2. Bertambahnya pengangguran 3. Meningkatnya potensi kriminalitas
	Faktor penyebab	1. Ajakan/rayuan oleh keluarga/teman 2. Melihat keluarga/teman yang dianggap "sukses" di kota 3. Akibat kurangnya pemahaman warga masyarakat 4. Kurangnya sosialisasi dan penyuluhan pemerintah

6. Guru memfasilitasi. Setelah siswa menentukan masalah dari studi kasusnya, siswa membuat pertanyaan "apa" dan "bagaimana".

Contoh: Urbanisasi:

- ☞ Apa yang menyebabkan terjadinya urbanisasi?
- ☞ Apa yang mereka harapkan dengan melakukan urbanisasi?
- ☞ Bagaimana cara mengantisipasi urbanisasi?

Proses pembelajaran strategi studi kasus dilakukan dengan pendekatan saintifik melalui lima tahapan, yaitu: Amati, Tanya, Eksplorasi, Nalar, dan Komunikasikan (ATENK). Berikut deskripsi penerapan ATENK pembelajaran menggunakan strategi studi kasus.

1. Amati	Sekelompok siswa mengamati masalah yang ditimbulkan urbanisasi melalui informasi berita televisi, koran, majalah, buku literatur, dan/atau YouTube.
2. Tanya	Sekelompok siswa melakukan proses bertanya pada narasumber seperti guru atau orangtua. Proses bertanya dapat dilakukan dengan teknik wawancara.
3. Eksplorasi	Sekelompok siswa menggali informasi dengan cara membaca sumber terkait seperti internet, literatur lain, informasi berita, mengenai penyebab, latar belakang terjadinya urbanisasi, dan dampak yang ditimbulkan urbanisasi.



4. Nalar	Sekelompok siswa melakukan proses penalaran melalui diskusi tentang apa dan bagaimana mengurangi urbanisasi.
5. Komunikasi	Siswa menginformasi hasil studi kasus yang diperoleh. Dapat melalui laporan tertulis.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Studi Kasus

Strategi studi kasus disarankan untuk siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Semakin rendah level jenjang pendidikan siswa, maka semakin kuat pendampingan yang dilakukan guru terhadap proses pembelajaran ini. Sebaliknya, semakin tinggi jenjang pendidikan siswa, akan semakin mandiri siswa dalam melakukan aktivitas studi kasus. Artinya, semakin kecil pendampingan guru terhadap proses pembelajaran studi kasus.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Dalam pelaksanaannya studi kasus melibatkan pendekatan logis-matematis, dengan pendukung jenis kecerdasan lainnya sangat tergantung dari objek yang menjadi fokus studi kasus. Jika, objek studi kasus adalah pencemaran lingkungan (naturalis). Adapun modalitas belajar strategi studi kasus dapat berupa visual, audio, dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi studi kasus adalah penugasan, menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu. Unjuk kerja, menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi. Hasil kerja, menekankan penilaian terhadap kemampuan membuat karya, produk teknologi, dan seni.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI STUDI KASUS

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		☺☺☺☺ Baik Sekali 4	☺☺☺ Baik 3	☺☺ Cukup 2	☺ Perlu Bimbingan 1
Proses studi kasus	40%	Melakukan identifikasi masalah, menemukan masalah dan membuat pertanyaan hipotesis	Melakukan identifikasi masalah, menemukan masalah, tidak ada pertanyaan hipotesis	Melakukan identifikasi masalah, tidak ada penemuan masalah, tidak ada pertanyaan hipotesis	Tidak ada identifikasi masalah, tidak ada penemuan masalah, tidak ada pertanyaan hipotesis



lanjutan ...

Kerja sama kelompok	40%	5 anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	3 - 4 anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	2 anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Hanya 1 anggota kelompok yang bekerja
Waktu mengumpulkan laporan	10%	Sesuai waktu yang ditentukan (waktu 1 pekan)	Terlambat 1 hari	Terlambat 2 hari	Terlambat lebih dari 2 hari
Laporan hasil	10%	Laporan lengkap, penjelasan detail dan memberikan solusi	Laporan lengkap, penjelasan detail namun tidak ada solusi	Laporan lengkap, penjelasan kurang detail dan tidak ada solusi	Laporan tidak lengkap, penjelasan kurang detail dan tidak ada solusi

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Studi Kasus)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N - K1	N - K2	N - K3	N-K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	4	4	1.6	1.6	0.3	0.4	3.9	100
2	Yusuf Fawwaz	4	3	4	4	1.6	1.2	0.4	0.4	3.6	90
3	Siti Hajar	3	4	4	3	1.2	1.6	0.4	0.3	3.5	88
4	Fatimah Azzahra	3	4	4	3	1.2	1.6	0.4	0.3	3.5	88
5	Muhammad Daud	4	3	4	4	1.6	1.2	0.4	0.4	3.6	90
6	Ibrahim Yunus	4	3	4	4	1.6	1.2	0.4	0.4	3.6	90
7	Sultan Salahuddin	4	4	4	4	1.6	1.6	0.3	0.4	3.9	100
8	Salman Zaky	4	3	4	4	1.6	1.2	0.4	0.4	3.6	90

46. ANALOGI

a. Definisi

Analogi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berbeda, sedang menganalogikan adalah membuat sesuatu yang baru berdasarkan contoh yang sudah ada.



b. Strategi Analogi

Strategi analogi dalam pembelajaran adalah pemahaman konsep dengan cara membuat persamaan suatu bentuk dengan bentuk lainnya, yang mengakibatkan adanya hubungan kesamaan di antaranya sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi berikutnya. Analogi merupakan metode untuk menyelesaikan masalah dengan mengadopsi solusi dari masalah lain.

Pada proses belajar mengajar, strategi analogi cocok untuk membantu siswa menemukan/memecahkan problem. Prinsip kerja pemecahan masalah melalui analogi adalah dengan mengadopsi solusi dari masalah lain yang terselesaikan yang mana solusi dari masalah lain merupakan referensi.

c. Prosedur Penerapan Strategi Analogi

Chatib (2010: 158) mengklasifikasikan penerapan strategi analogi dengan tiga poin besar, yaitu:

☞ Konsep awal

Deskripsi sebuah konsep awal biasanya sulit dipahami dengan pekerjaan tertulis. Kesulitan ini biasanya disebabkan konsep tersebut memang sulit atau memang dapat dipahami dengan berbagai persepsi (multitafsir).

☞ Proses analogi.

Proses analogi dilakukan dengan mencari premis yang sama antara konsep awal dan konsep baru.

☞ Analogi konsep baru.

Konsep baru adalah hasil dari proses analogi.

Secara detail, berikut langkah-langkah prosedural penerapan strategi analogi dalam pembelajaran siswa:

1. Identifikasi masalah yang dianggap rumit dan bersifat abstrak.

Contoh 1:

- ☞ Bagaimana memberikan pemahaman pada siswa, bahwa manusia yang membutuhkan ibadah kepada Allah, bukan Allah yang membutuhkan ibadah hambanya.

Identifikasi masalah: Apakah Allah membutuhkan ibadah hambanya?

2. Cari hal lain yang analog sebagai referensi (dapat berupa: orang, situasi, objek, proses kegiatan, tempat, dan lain-lain).

Identifikasi masalah : Apakah Allah membutuhkan ibadah hambanya?

Referensi yang analog : Rumah dan matahari. Rumah membutuhkan sinar matahari untuk memberikan kehidupan bagi penghuni rumah, sedangkan matahari tidak memerlukan rumah. Analogi: Allah (matahari) rumah (manusia).

Penjelasan analogi : Manusia membutuhkan Allah seperti manusia memerlukan matahari untuk menopang kehidupan, sedang Allah sama sekali tidak membutuhkan ibadah manusia.



Contoh 2:

- ☞ Mengapa orang saleh biasanya hidup susah di dunia, sedangkan orang yang gemar maksiat hidup dalam kesenangan?
- ☞ Analoginya: Percikan air teh di kacamata, baju, dan karpet.
- ☞ Bagaimana bisa ibadah shalat adalah menjadi penentu diterima amalan lainnya?
Analoginya : Operasi lalu lintas, polisi, dan SIM.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Analogi

Penggunaan strategi mengajar analogi membutuhkan kemampuan tingkat tinggi bagi siswa agar mudah memahami konteks materi yang diajarkan. Sebab biasanya, analogi digunakan jika pelajaran tersebut abstrak dan rumit, sehingga membutuhkan penjelasan menggunakan analogi atau semacam perbandingan. Sehingga, penerapan strategi analogi cocok untuk kelas tinggi seperti siswa sekolah menengah pertama dan siswa menengah atas.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Jenis pendekatan kecerdasan jamak (*multiple intelligences approach*) strategi analogi adalah matematis-logis. Adapun modalitas belajar strategi analogi berupa audio, namun hal ini sangat tergantung dari prosedur aktivitas dan media yang digunakan guru.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi analogi dapat berupa, penilaian penugasan menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu, dan penilaian sikap yaitu: menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap. Berikut rubrik penilaian autentik strategi analogi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI ANALOGI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses analogi	60%	5 permasalahan, 5 hasil analogi benar semua	5 permasalahan, dari 5 hasil analogi hanya 3-4 yang benar	5 permasalahan, dari 5 hasil analogi hanya 1-2 yang benar	Analogi salah semua
Penjelasan analogi	40%	Semua hasil analogi memiliki penjelasan yang benar	3-4 analogi yang memiliki penjelasan yang benar	1-2 analogi yang memiliki penjelasan yang benar	Tidak ada penjelasan analogi



g. Contoh Penilaian Siswa (Strategi Analogi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2.4	1.6	4.0	100
2	Yusuf Fawwaz	3	3	1.8	1.2	3.0	75
3	Siti Hajar	3	3	1.8	1.2	3.0	75
4	Fatimah Azzahra	4	4	2.4	1.6	4.0	100
5	Muhammad Daud	3	3	1.8	1.2	3.0	75
6	Ibrahimsyah	4	4	2.4	1.6	4.0	100
7	Sultan Salahuddin	3	3	1.8	1.2	3.0	75
8	Salman Zaky	4	4	2.4	1.6	4.0	100

47. TEBAK LOGIS

a. Definisi

Tebak logis terdiri dari dua kata: tebak (tebakan) dan logis. *Wikipedia.or* mendefinisikan tebakan sebagai sebuah masalah atau “enigma” yang diberikan sebagai hiburan. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika. Adapun logis menyangkut proses penalaran yang benar, masuk akal.

b. Strategi Tebak Logis

Tebakan logis sejatinya adalah teka-teki dengan tujuan untuk mengasah logika berpikir. Teka-teki ini bisa untuk hiburan. Secara konteks, tebakan logis dapat divariasikan dalam materi pembelajaran, dikarenakan banyak tebakan berakar dari masalah matematika.

Sejarah tebakan berawal dari ribuan tahun lalu, *tangram* merupakan salah satu yang pertama dan masih merupakan tebakan paling populer. Dalam beberapa kuil di Jepang, biksu biasa menulis tebakan matematika di dinding kuil. Tebakan selain mengasyikkan, juga dapat mengasah pikiran. Strategi tebak logis, merupakan pembelajaran kreatif yang memberikan nuansa *fun* dalam proses pembelajaran siswa. Aktivitas pembelajaran strategi tebak logis mampu melatih daya nalar siswa.

c. Prosedur Penerapan Strategi Tebak Logis

Pada dasarnya, guru dapat menyiasati jenis tebakan dari materi pelajaran. Namun dikarenakan banyak tebakan berakar dari masalah matematika, sehingga prosedur penerapan aktivitas menyesuaikan dengan konten materi.



Berikut prosedur penerapan strategi tebak logis dalam pembelajaran:

1. Terlebih dahulu buatlah pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diajarkan.

Contoh: Pelajaran Fisika, materi Laju dan Kecepatan

Pertanyaan	Jawab
Dalam suatu balapan motor, Valentino Rossi yang menjadi pembalap terdepan berhasil menyalip pembalap yang ada di posisi paling belakang. Posisi ke berapakah Valentino Rossi setelah itu?	Posisi pertama. Penjelasan: Jika Valentino Rossi yang ada di posisi pertama menyalip pembalap yang ada di posisi paling belakang, berarti pembalap yang ada di posisi belakang tersebut ketinggalan satu lap dengan Valentino Rossi.

Pertanyaan	Jawab
Dalam lomba balap karung, Alif yang berada di posisi ketiga berhasil menyalip peserta yang ada di posisi kedua. Posisi berapakah Alif setelah itu?	Posisi kedua 😊

Contoh: Pelajaran Matematika, materi Isi dan Volume.

Pertanyaan	Jawab
Berapa banyak volume tanah pada lubang di dalam lubang dengan panjang 3 meter, lebar 2 meter, dan ke dalaman 1 meter?	Tidak ada, kan lubang 😊

Contoh: Pelajaran Bahasa Indonesia, materi Mengenal Huruf.

Pertanyaan	Jawab
Apa huruf kelima dalam abjad?	"e" 😊

www.teka-tekisilang.com/2013/09/teka-teki-logikajawabannya.html#

2. Bentuklah kelompok. Setiap kelompok dapat berisi antara 5-7 siswa. Siswa yang cenderung memiliki logika yang baik sebaiknya terdistribusi merata di setiap kelompok. (Setiap kelompok 1 atau 2 siswa yang cenderung memiliki logika yang baik, agar terjadi keseimbangan saat menjawab pertanyaan logis)
3. Buatlah aturan, setiap siswa berhak menjawab.
4. Setiap pertanyaan yang dijawab benar. (Salah satu siswa dalam anggota kelompok yang paham diminta menjelaskan kembali pola jawaban tersebut kepada siswa lainnya yang belum paham, sampai siswa tersebut memahami pola jawaban logis)
5. Guru menentukan pemenang dari setiap kelompok.



Berikut contoh pembelajaran yang pernah diterapkan dalam pembelajaran IPA-Fisika, Sekolah SMPIT as-Syifa, Subang. Pada tahun 2010, oleh Elis Sulastri, S.Pd.

- ☞ Setiap wakil kelompok masing-masing mendapat satu buah balon.
- ☞ Siswa-siswa tersebut diminta meniup balon. Waktu meniup balon berakhir ketika semua balon sudah mengembang. Bagi siswa yang balonnya meletus diganti dengan yang baru.
- ☞ Balon diurutkan dari yang terbesar sampai yang terkecil.
- ☞ Setiap wakil mengambil satu botol cairan yang tidak diketahui namanya. Urutan mengambil cairan berdasarkan urutan ukuran balon. Siswa yang meniup balon terbesar berhak lebih dahulu mengambil cairan.
- ☞ Secara bersama-sama siswa diminta menumpahkan cairan yang telah mereka pilih ke atas balon. Saat menumpahkan cairan, siswa diminta menutup mata. Ini untuk kehati-hatian apabila balon meletus dan cairan mengenai mata siswa saat meletus.
- ☞ Setelah ada balon yang meletus, siswa diminta menebak jenis cairan yang telah meletuskan balon tersebut.
- ☞ Setiap kelompok diminta memberikan penjelasan mengapa cairan tersebut dapat membuat balon meletus sementara cairan lainnya tidak.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Logis

Menggunakan strategi tebak logis sejak anak berada pada usia *golden age*, level usia dini akan memberikan citra positif bagi perkembangan daya nalar anak, sehingga mampu memberdayakan potensi nalar anak ketika ia sudah masuk pada jenjang berikutnya. Direkomendasikan penggunaan strategi tebak logis digunakan sejak level usia dini. Strategi tebak logis dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan siswa, mulai dari usia dini sampai menengah atas.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Pendekatan kecerdasan jamak (*multiple intelligences approach*) strategi tebak logis dalam pembelajaran sangat matematis-logis. Jika aktivitas pembelajaran siswa dilakukan secara berkelompok (interpersonal). Sementara modalitas belajar strategi tebak logis adalah auditori. Namun modalitas belajar siswa sangat tergantung dari prosedur aktivitas dan media yang digunakan guru.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian autentik strategi tebak logis fokus pada aktivitas proses menebak. Contoh rubrik penilaian autentik strategi tebak logis:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK LOGIS

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Kecepatan menebak	55%	Menjawab pertanyaan kurang dari 1 menit	Menjawab pertanyaan lebih dari 1 menit, namun kurang dari 2 menit	Menjawab pertanyaan lebih dari 2 menit	Tidak menjawab pertanyaan
Hasil tebakan	45%	Jawaban tebakan benar semua	Sebagian besar jawaban benar	Sebagian kecil jawaban benar	Tidak menjawab pertanyaan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Logis)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	4	1.65	1.8	3.5	86
2	Yusuf Fawwaz	2	3	1.1	1.35	2.5	61
3	Siti Hajar	3	2	1.65	0.9	2.6	64
4	Fatimah Azzahra	3	3	1.65	1.35	3.0	75
5	Muhammad Daud	2	3	1.1	1.35	2.5	61
6	Ibrahimsyah	3	3	1.65	1.35	3.0	75
7	Sultan Salahuddin	3	4	1.65	1.8	3.5	86
8	Salman Zaky	3	3	1.65	1.35	3.0	75

D. Strategi Mengajar Spasial-Visual

Aktivitas keseharian seseorang dan lingkungan pendukungnya merupakan pangkal kebudayaan paling utama terhadap level kecerdasan seseorang. Campbell dan Dickinson (2006: 43), menyarankan agar pembelajaran seharusnya menggunakan potensi siswa, baik intelektual maupun fisik/keterampilan. Mereka harus menjadi pelajar yang aktif, berbagai pendekatan pembelajaran harus mengajak siswa-siswa dalam proses pembelajaran daripada sekadar mengirimkan informasi kepa-



da mereka untuk diterimanya. Aktivitas belajar siswa yang dominan visual idealnya menggunakan strategi mengajar yang berkaitan dengan *spasial-visual*.

Dahsyatnya kekuatan gambar pada anak-anak usia sekolah telah dibuktikan dari hasil riset. Menurut para ahli otak, 65% anak adalah pembelajar visual. Otak memproses informasi visual 60 ribu kali lebih cepat daripada teks. Alat bantu visual di kelas memperbaiki proses belajar hingga 400%. Salah satu pendekatan pembelajaran yang mengeksplorasi spasial-visual adalah dengan penggunaan proses-proses belajar visual. Membangun lingkungan belajar visual, presentasi bergambar, penggunaan peralatan pencatat dan penggagas visual, keberadaan visual dalam materi pembelajaran, permainan papan dan kartu adalah beberapa model pembelajaran yang mewakili kecenderungan kecerdasan visual dan gaya belajar visual serta modalitas belajar visual.

Mengajar dengan pendekatan kecerdasan spasial-visual memungkinkan proses input pengetahuan terjadi pada lobus bagian belakang *hemisphere* kanan, *lobus* oksipital, dan bagian posterior belahan kanan. *Lobus* oksipital berkaitan dengan penglihatan.

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Spasial-visual	Cara pandang dalam proyeksi tertentu dan kapasitas untuk berpikir dalam tiga cara dimensi	Kepekaan merasakan dan membayangkan gambar dan ruang secara akurat	Kemampuan menggambar, memotret, membuat patung, dan mendesain	Bagian belakang hemisphere kanan, <i>lobus</i> oksipital, dan bagian posterior belahan kanan

Berikut strategi-strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan spasial-visual di antaranya:

48. MIND MAPP

a. Definisi

Mind mapp atau peta pikiran adalah suatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan. Metode ini diperkenalkan oleh Tony Buzan pada 1974.

b. Strategi Mind Mapp

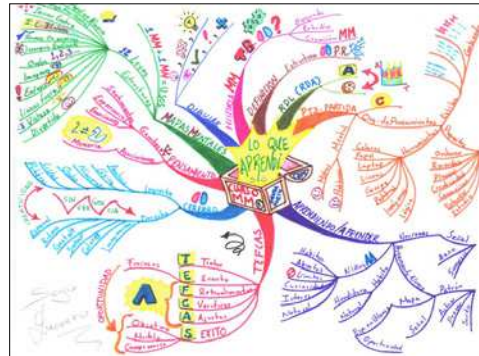
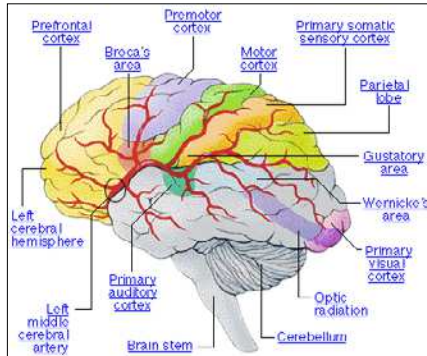
Penerapan metode *mind mapp* selain penggunaannya mencakup manajemen organisasi serta pengembangan diri, juga digunakan pada pembelajaran. Pemetaan pemikiran (*mind mapp*) menggunakan teknik curah gagasan dengan menggunakan kata kunci bebas, simbol atau gambar dan melukiskannya secara kesatuan di sekitar tema sentral. Seperti, pohon dan akar, ranting, dan daun-daunnya. Tony Buzan, menyebut metode penemuannya *mind mapp*. Ide strategi *mind mapp* yang tumbuh dan berkembang dengan banyaknya akar, dahan, dan daun.

Prinsip dasar *mind mapp* seperti pola pemikiran pada otak manusia, dengan memiliki banyak bahkan sampai jutaan sel-sel cabang membentuk akar pengetahuan. Prinsip perkembangan cabang



strategi *mind mapp* sesungguhnya tanpa batasan cabang-cabang, semakin banyak cabang-cabang yang ditampilkan semakin menguatkan informasi pengetahuan yang dipelajari siswa.

Otak kita sesungguhnya memiliki jutaan lembar kertas yang mampu menyimpan dan menyusun cabang-cabang pengetahuan. Menurut Shichida (2012), dengan karakteristik belajar otak manusia yang meliputi otak kiri dan otak kanan menjadikan perpaduan antara susunan-susunan akumulatif, logis, pemahaman dengan otak kanan yang mengerti bagian dari seluruhnya tanpa ada batasan.



<http://biofarmasiumi.wordpress.com>

Wartawan merasa “nyaman” ketika membuat tulisan hasil wawancara dalam bentuk *mind mapp* sebelum ditunangkan ke dalam laporan atau tulisan akhir.

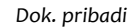
c. Prosedur Penerapan Strategi Mind Mapp

Menggunakan *mind mapp* dalam pembelajaran sangat mudah, karena prinsip *mind mapp* adalah perkembangan cabang-cabang dimulai dari sentral informasi yang ditulis pada bagian tengah kertas. Pembelajaran ini sangat cocok untuk me-review pengetahuan awal siswa. Berikut langkah-langkah penerapan strategi *mind mapp*:

1. Memulai di tengah pada halaman kosong buku atau kertas gambar dengan cara membuat/menuliskan kategori kalimat utama sebagai kata kunci yang akan menjadi pusat/sentral informasi atau melalui gambar, simbol dengan memberikan warna yang berbeda.
2. Sedapat mungkin gunakan kata kunci tunggal (*key word*), tuliskan dengan huruf tebal/kapital
3. Menyusun urutan informasi yang ada dalam setiap kategori.
4. Membuat korelasi melalui hubungan antarkategori yang menunjukkan keterkaitan antar-informasi. (Tiap kata/gambar harus sendiri dan memiliki garis sendiri)
5. Tarik garis dan kaitkan dengan sentral informasi atau kata kunci. Setiap garis penghubung memiliki warna tersendiri. Semakin banyak garis penghubung yang dibuat semakin banyak informasi yang disampaikan.
6. Gunakan garis lengkung untuk menghubungkan antara Topik Sentral dan Subtopik. Untuk sti-



7. Kembangkan *mind mapp* sesuai gaya Anda sendiri.



Mengajar menggunakan *mind mapp* membantu siswa mengembangkan pikiran dalam suatu rangkaian yang terhubung dan ini memberikan penekanan pada siswa bahwa semakin banyak informasi yang diketahui dan dipahaminya maka semakin mudah siswa membuat *mind mapp* materi. Penggunaan strategi *mind mapp* dapat dilakukan pada siswa Kelas 4 ke atas sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

Penggunaan strategi mengajar guru menggunakan *mind mapp* mampu memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, siswa merangkai cabang-cabang perkembangan pengetahuan yang dipahaminya dalam bentuk area-area yang terhubung, di antara area itu siswa bisa memberikan penjelasan singkat terhadap submateri. Kemampuan siswa merangkai pengetahuan dalam bentuk garis-garis cabang melibatkan kemampuan spasial-visual siswa. Proses pembentukan cabang dipengaruhi oleh daya ingat, logis-matematis.

Jenis penilaian autentik strategi *mind mapp* dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja/ penilaian proyek. Contoh rubrik penilaian autentik strategi *mind mapp* sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MIND MAPP

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Informasi yang disampaikan pada <i>mind mapp</i>	45%	Menyampaikan 8 sampai 10 informasi materi	Hanya 5 sampai 7 informasi materi yang disampaikan	Hanya 2 sampai 4 informasi materi yang disampaikan	Hanya 1 informasi yang disampaikan
Hubungan antar-topik sentral (kata kunci) dengan subtopik	45%	8 sampai 10 informasi yang disampaikan, disertai dengan penjelasan pada subtopik	5 sampai 7 informasi yang disampaikan disertai penjelasan pada subtopik	2 sampai 4 informasi yang disampaikan disertai penjelasan pada subtopik	Hanya 1 informasi dan penjelasan yang disampaikan
Kreativitas pemilihan warna pada setiap bagian <i>mind mapp</i>	10%	Corak dan kode warna pada setiap garis lengkung berbeda pada setiap hubungan topik sentral dengan subtopik	Hanya sebagian corak dan kode warna pada setiap garis lengkung pada hubungan topik sentral dengan subtopik	Corak dan kode warna pada setiap garis lengkung sama semua (tidak ada perbedaan warna)	Tidak ada corak dan kode warna pada setiap garis lengkung hubungan subtopik dengan topik sentral

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Mind Mapp)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	4	1,8	1,8	0,4	4	100
2	Nurul Fatimah	3	3	4	1,35	1,35	0,4	3	78
3	Naufal Nabil	4	4	3	1,8	1,8	0,3	4	98
4	Yusuf Fawwaz	4	4	4	1,8	1,8	0,4	4	100
5	Siti Hajar	3	3	3	1,35	1,35	0,3	3	75
6	Fatimah Azzahra	3	3	1	1,35	1,35	0,1	3	70
7	Muhammad Daud	4	4	2	1,8	1,8	0,2	4	95
8	Ibrahimsyah	4	4	1	1,8	1,8	0,1	4	93
9	Sultan Salahuddin	3	3	2	1,35	1,35	0,2	3	73
10	Salman Zaky	4	4	4	1,8	1,8	0,4	4	100



11	Dian Isnaini	3	3	3	1,35	1,35	0,3	3	75
12	Setho Aji	4	4	3	1,8	1,8	0,3	4	98

49. TULISAN TANGAN DAN PASIR

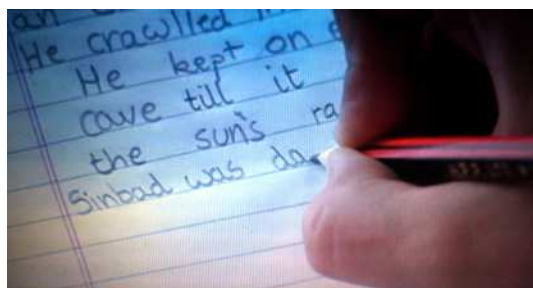
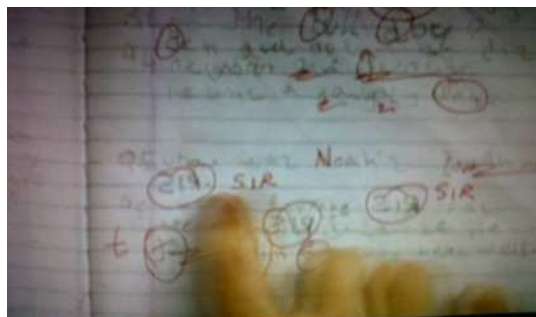
a. Definisi

Tulisan tangan dan pasir dalam pembelajaran upaya yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa kategori tertentu mampu memahami materi dengan mudah.

b. Strategi Tulisan Tangan dan Pasir

Dunia pengajaran kreatif, membutuhkan banyak media-media sebagai katalis dalam mempercepat proses pemahaman siswa terhadap suatu materi. Di antara media tersebut adalah pasir. Satu paket dengan pasir adalah: media udara dan media lengan/punggung. Untuk media udara dan media lengan/punggung akan dibahas secara detail pada halaman berikutnya.

Anak pada usia dini, antara 2 sampai 6 tahun memiliki kemampuan belum sempurna untuk menuliskan huruf atau kalimat secara benar. Dalam beberapa kasus, anak berumur lebih dari 6 tahun



Gambar 4.11: Ikhsan, siswa dengan hambatan belajar kategori disleksia dan diskalkulia, setelah belajar menggunakan strategi menulis di pasir dan di lengan, bersama dengan guru kreatif, akhirnya mampu menulis, membaca, dan berhitung dengan baik. Bandingkan tulisan di atas (sebelum belajar menggunakan strategi tulisan tangan dan pasir) dengan tulisan di bawah (setelah belajar menggunakan strategi tulisan tangan dan pasir).



dengan kategori hambatan belajar (*disability learner* dan *slow learner*) juga memiliki kemampuan belum sempurna untuk menuliskan huruf atau kalimat dengan benar. Jika Anda sudah menonton film *Taarezen* produksi film Bollywood, India, maka itu adalah bukti betapa strategi mengajar menulis di pasir, lengan tepat untuk memaksimalkan fungsi imajinasi spasial-visual bagi siswa ketegori kesulitan belajar (*disability learner* dan *slow learner*).

Pada kasus tertentu, beberapa anak mengalami disleksia, yaitu suatu hambatan belajar yang dialami anak, anak kesulitan menuliskan dan membedakan huruf tertentu yang ditandai dengan ke-belum-mampuan membaca. Gambar 4.11, yang diambil dari film *Taarezen*, memperlihatkan siswa dengan kategori disleksia mengalami kesulitan memahami huruf dengan benar.

Guru dapat menggunakan strategi ini, pada siswa usia dini untuk mengenalkan huruf atau kalimat, juga angka dengan menggunakan media pasir, anggota tubuh, atau udara.

c. Prosedur Penerapan Strategi Tulisan Tangan dan Pasir

Prosedur penerapan strategi menulis di tangan dan di atas pasir sangat sederhana, asalkan dibutuhkan kesabaran guru dalam proses pembelajaran tersebut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi ini, di antaranya:

1. Terlebih dahulu (syarat pertama) adalah yakinkan kita bahwa siswa dengan hambatan belajar (*disability learning*) apa pun jenisnya memiliki bakat alami dan dapat diajarkan asalkan sesuai dengan pintu bakatnya atau pintu kecerdasan jamak.
2. Syarat kedua adalah diperlukan kesabaran, sebab waktu yang dibutuhkan paling minimal antara 6 bulan sampai 1 tahun. Waktu tersebut adalah hasil pengamatan saya ketika masih mengajar di SIT Fajar Hidayah, Kota Wisata.
3. Ajak siswa bermain di pasir dan ajarkan huruf secara perlahan, minta siswa menulis huruf di pasir (tentu setelah melihat contoh tulisan seragam di pasir)
4. Jika siswa sudah mulai memahami pola dan bentuk huruf, tulis huruf di atas lengan siswa. Pada tahapan ini, minta siswa menutup mata dengan merasakan sensasi sentuhan secara visual-imajinatif. Dengan cara ini, pola huruf akan meresap ke sanubari siswa secara visual.



Pasir



Menulis di pasir

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tulisan Tangan dan Pasir

Belajar melalui aktivitas menulis di pasir dan menulis di atas lengan, hanya tepat dilakukan pada siswa yang mengalami hambatan belajar, *disleksia* (kesulitan belajar huruf dan membaca). Namun



pada dasarnya dapat juga dicobakan pada siswa kelas usia dini yang tidak mengalami hambatan belajar, mengingat anak usia dini merupakan fase bermain, fase bermain anak usia dini adalah cara mereka belajar.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar siswa menggunakan strategi menulis di atas pasir dan menulis di atas lengan, melibatkan kecerdasan kinestetik dan spasial-visual. Penggunaan aktivitas strategi menulis di pasir dan menulis di atas lengan membantu siswa mengimajinasikan pola, lekuk dan bentuk huruf, model imajinasi ini terbentuk antara koordinasi gerakan psikomotorik dengan saraf pengatur gerakan otak bagian kanan. Imajinasi ini memberikan penguatan mengingat pola, lekuk, dan bentuk huruf saat siswa menuliskan huruf di kertas. Modalitas belajar aktivitas ini adalah visual, psikomotorik serta taktil.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Contoh rubrik penilaian autentik strategi tulisan tangan dan pasir, sebagai berikut.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TULISAN TANGAN DAN PASIR

Kriteria	Poin Nilai		
	 Sangat Berkembang 3	 Berkembang 2	 Mulai Berkembang 1
Proses menulis di atas pasir	Menulis huruf di pasir hanya dengan 1 kali melihat contoh dari guru	Menulis huruf di pasir hanya dengan 2 kali melihat contoh dari guru	Menulis huruf di pasir dengan 3 kali atau lebih setelah beberapa kali melihat contoh dari guru
Waktu yang diperlukan untuk memahami cara menulis di atas pasir	Waktu yang diperlukan siswa sampai pada tahapan mampu menulis sempurna di atas pasir 1 pekan	Waktu yang diperlukan siswa sampai pada tahapan mampu menulis sempurna di atas pasir 2 pekan	Waktu yang diperlukan siswa sampai pada tahapan mampu menulis sempurna di atas pasir 3 pekan atau lebih
Hasil yang diperoleh	Mampu menulis huruf di atas pasir menunjukkan pola huruf yang sesuai di mana bentuk pola sempurna	Mampu menulis huruf di atas pasir menunjukkan pola huruf yang sesuai namun bentuk pola huruf belum sempurna	Menulis huruf di atas pasir dalam tahapan berkembang



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tulisan Tangan dan Pasir)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai	Deskripsi
1	Daniel Ortega	3	3	3	9,0	100	Alhamdulillah, Ananda Daniel sudah sangat berkembang dalam menulis huruf dan angka serta menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menulis
2	Kalila Malika	2	2	2	6,0	67	Alhamdulillah, Ananda Kalila sudah mulai terlihat kemampuannya dalam menulis angka dan huruf serta menunjukkan perkembangan dan respons yang baik
3	Nabila Amirah	2	1	2	5,0	56	Ananda Nabila, mulai menunjukkan perkembangan dalam menulis huruf dan angka dan diperlukan latihan lagi
4	Ariel Armando	2	3	2	7,0	78	Alhamdulillah, Ananda Ariel sudah sangat berkembang dalam menulis huruf dan angka serta menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menulis

50. MENULIS DI UDARA**a. Definisi**

Menulis di udara adalah teknik menulis visual yang dilakukan di udara.

b. Strategi Menulis di Udara

Guru dapat menggunakan strategi ini, pada siswa usia dini untuk mengenalkan huruf atau kalimat juga angka dengan menggunakan media udara. Siswa diminta menulis huruf *a*, *b*, *c*, dan *d* dengan kedua tangannya (tangan kanan-juga kiri). Setelah, menulis di udara, siswa diminta menulis huruf *a*, *b*, *c*, dan seterusnya di atas pasir, yang kemudian siswa menuliskan huruf *a*, *b*, *c*, dan *d* di atas kertas.

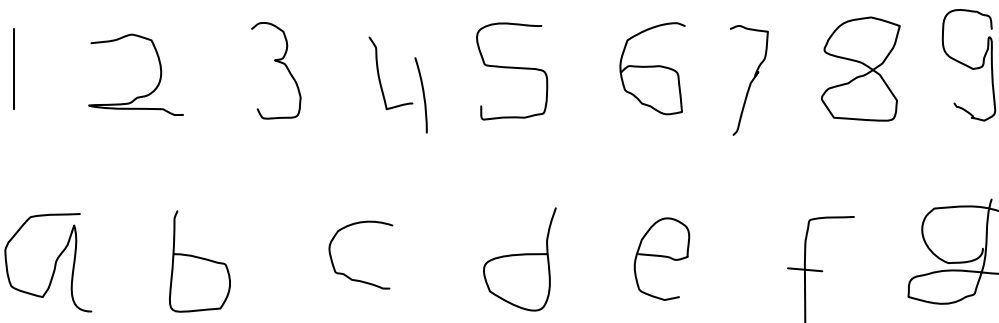
Penggunaan strategi *games* menulis di udara membantu siswa mengimajinasikan pola, lekuk, dan bentuk huruf. Model imajinasi ini terbentuk antara kordinasi gerakan psikomotorik dan saraf pengatur gerakan otak bagian kanan. Imajinasi ini memberikan penguatan mengingat pola, lekuk, dan bentuk huruf saat siswa menuliskan huruf di kertas.



c. *Prosedur Penerapan Strategi Menulis di Udara*

Berikut prosedur penerapan strategi tebak kata yang dapat dilakukan guru:

1. Guru meminta siswa melemaskan tangannya melalui senam tangan. Guru mencontohkan gerakan menulis huruf di udara dan siswa mengikuti menulis di udara.
2. Dengan aba-aba dari guru, siswa menulis huruf atau (angka) di udara menggunakan tangan kanan dan tangan kiri. Contoh:



3. Setelah menulis di udara, dengan cara yang sama, siswa menulis angka atau huruf di atas buku tulis. Aktivitas menulis di udara dapat dilakukan berulang kali. (Guru meminta siswa mengimajinasikan tulisan saat membuat tulisan di udara)
4. Siswa diminta menulis huruf di atas kertas. Siswa dinilai hasil karya tulisannya di atas kertas.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Menulis di Udara*

Penerapan strategi menulis di udara ideal diterapkan pada siswa usia dini PAUD, siswa kelas rendah sekolah dasar (SD), dan siswa yang mengalami hambatan belajar atau *disability learning*.

e. *Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar*

Multiple intelligence approach strategi menulis di udara adalah spasial-visual dan kinestetik. Dominannya pola imajinasi visual siswa dapat membantu siswa mengingat melalui gerakan tangan. Modalitas belajar strategi menulis di udara adalah visual, kinestetik, dan taktil.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Contoh rubrik penilaian autentik strategi menulis di udara, sebagai berikut: Jenis penilaian strategi menulis di udara dikategorikan sebagai penilaian portofolio.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENULIS DI UDARA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Sangat Berkembang 3	😊😊 Berkembang 2	😊 Mulai Berkembang 1
Proses menulis di udara	35%	Melakukan gerakan menulis angka/huruf di udara	Mampu menulis huruf di pasir hanya dengan 2 kali melihat contoh dari guru	Mampu menulis huruf di pasir dengan 3 kali atau lebih setelah beberapa kali melihat contoh dari guru
Imajinasi dan abstraksi gerakan di udara	35%	Sama antara gerakan dengan huruf yang ditulis di udara	Kurang jelas (tersamar) antara gerakan dan huruf yang ditulis di udara	Tidak sama antara gerakan dan huruf yang ditulis di udara
Hasil yang diperoleh	30%	Kemampuan menulis huruf di udara menunjukkan pola huruf yang sesuai di mana bentuk pola sempurna	Kemampuan menulis huruf di udara menunjukkan pola huruf yang sesuai namun bentuk pola huruf belum sempurna	Kemampuan menulis huruf di udara dalam tahapan berkembang

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menulis di Udara)

 DAFTAR NILAI SISWA
 SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai	Deskripsi
1	Irman Maulana	3	3	3	9,0	100	Alhamdulillah, Ananda Irman sudah sangat berkembang dalam menulis huruf dan angka serta menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menulis
2	Kalila Malika	2	2	2	6,0	67	Alhamdulillah, Ananda Kalila sudah mulai terlihat kemampuannya dalam menulis angka dan huruf serta menunjukkan perkembangan dan respons yang baik
3	Nabila Amirah	2	1	2	5,0	56	Ananda Nabila, mulai menunjukkan perkembangan dalam menulis huruf dan angka dan diperlukan latihan lagi
4	Ariel Armando	2	3	3	8,0	89	Alhamdulillah, Ananda Ariel sudah sangat berkembang dalam menulis huruf dan angka serta menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menulis



51. URUTAN GAMBAR

a. Definisi

Yang dimaksud urutan gambar adalah gambar-gambar yang diurutkan sesuai urutan gambar dan pola pada gambar. Pola urutan aktivitas urutan gambar diurutkan menjadi urutan logis.

b. Strategi Urutan Gambar

Pembelajaran yang dilakukan siswa menggunakan gambar sangat terkoneksi kuat dengan pola-pola visual yang dominan berada pada otak bagian kanan. Otak kanan mampu menyalin informasi persis seperti yang dilihat dan didengar. Kemampuan memori otak kanan sering dikaitkan dengan gambar intuitif. (Schida, 2010: 185)

Kelas yang siswa-siswanya kecenderungan kecerdasan spasial-visual dan modalitas belajar visual, maka metode mengajar guru sebaiknya dominan berbasis ruang, dimensi, gambar, pola, atau warna. Satu di antara metode mengajar spasial-visual adalah *picture and picture*. Model pembelajaran strategi ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan siswa dan guru menjadi kunci utama dalam aktivitas kegiatan belajar siswa.

Penggunaan strategi urutan gambar, membutuhkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer ketika menggunakan *microsoft power point* atau *software* lainnya, juga, daya kreativitas guru sangat penting untuk membuat dan menyiapkan gambar-gambar sebelum pelaksanaan pembelajaran.

c. Prosedur Penerapan Strategi Urutan Gambar

Jhonson and Jhonson menyebut strategi pembelajaran urutan gambar sebagai pembelajaran kooperatif, karena aktivitas pembelajaran ini dapat dilakukan secara kolektif dengan tingkat kerja sama yang tinggi. Namun dengan kreativitas, aktivitas strategi urutan gambar dapat dilakukan secara individu tergantung prosedur aktivitas. Berikut prinsip dasar penerapan strategi urutan gambar:

1. Guru melakukan apersepsi terlebih dahulu melalui:
 - ☞ Pemberian informasi mengenai target hasil belajar yang ingin dicapai.
 - ☞ Disarankan, agar guru memulai aktivitas pembelajaran dengan doa.
 - ☞ Menampilkan dan menyajikan pengantar sebelum masuk pada materi ajar, melalui aktivitas *scene setting*, di mana guru menunjukkan dan memperlihatkan gambar-gambar berkaitan dengan materi.
2. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Jumlah kelompok disesuaikan jumlah siswa dan alokasi waktu.
3. Guru memanggil kelompok siswa secara bergantian dan siswa memasang serta mengurutkan gambar-gambar sesuai urutan logisnya.
4. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar yang dibuat siswa.



5. Dari alasan dan urutan gambar yang dibuat siswa, guru menanamkan konsep melalui tanya jawab. Kemampuan guru menginternalisasi konsep pada momen ini menjadi hal yang sangat penting.
6. Guru meminta pendapat siswa mengenai hal-hal yang diperoleh dari urutan dan pola logis gambar yang disusunnya, lalu bersama siswa, guru menegaskan kesimpulan.
7. Guru menutup aktivitas pembelajaran dengan bertanya kepada siswa, siapa yang sudah paham. (Jika sudah paham, berarti doa kalian dikabulkan Allah sebelum pembelajaran dimulai. Pada momen ini, guru bisa menginternalisasi nilai-nilai akhlak pada siswa)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Urutan Gambar

Umumnya, anak-anak yang berada pada kelompok usia dini menyukai gambar-gambar dan menjadikan aktivitas menggambar sebagai media belajarnya. (Chatib dan Said, 2012: 87). Dan tidak sedikit orang dewasa yang pekerjaannya berakhir pada profesi pelukis (penggambar).

Menurut Dr. Vernont Magnesen dari Texas University, salah satu kekuatan dashyat dalam belajar adalah tampilan gambar visual, gambar visual menempati *ranking* pertama dalam hal daya serap dengan tingkat kesuksesan 90% jika dilakukan dengan melihat, mengucapkan, dan melakukan. Oleh sebab itu, secara filosofi, penerapan strategi urutan gambar dapat diterapkan pada semua kelompok umur, tergantung pada langkah-langkah pembelajaran pada setiap jenjang.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar siswa menggunakan strategi urutan gambar mewakili ranah kecerdasan spasial-visual. Teknik pembelajaran penggunaan prosedur urutan gambar dilakukan dengan cara mengurutkan gambar berdasarkan pola urutan dan urutan logis gambar, dan ini merupakan domain matematis-logis pada area *lobus frontalis* otak. Jika aktivitas ini dilakukan dengan kolektif dan melibatkan kerja sama kelompok (interpersonal).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian autentik strategi urutan gambar, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN URUTAN GAMBAR

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Sangat Baik 5	😊😊😊 Baik 3	😊 Cukup 1
Proses urutan logis gambar	50%	Menunjukkan semua urutan-urutan logis gambar dengan benar	Beberapa urutan logis dan pola gambar yang ditunjukkan siswa belum sesuai urutan logis gambar	Hanya satu urutan logis yang sesuai urutan gambar yang ditunjukkan siswa



lanjutan ...

Kerja sama kelompok	25%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Hanya beberapa anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Semua anggota kelompok belum menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik
Hasil akhir	25%	Semua gambar memiliki urutan logis	Hanya sebagian gambar memiliki urutan logis	Hanya satu gambar yang memiliki urutan logis

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Urutan Gambar)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAHAN ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N - K1	N - K2	N - K3	Total	Nilai
1	Ahmad	5	3	5	2,5	0,75	1,25	4,5	90
2	Yusuf	3	5	5	1,5	1,25	1,25	4	80
3	Siti Hajar	5	3	5	2,5	0,75	1,25	4,5	90
4	Hanin Zafira al-Hana	3	5	5	1,5	1,25	1,25	4	80
5	Ahmad Maulana	3	3	3	1,5	0,75	0,75	3	60
6	Yusuf Fawwaz	3	3	3	1,5	0,75	0,75	3	60
7	Siti Hajar	5	3	5	2,5	0,75	1,25	4,5	90
8	Fatimah Azzahra	3	5	5	1,5	1,25	1,25	4	80
9	Muhammad Daud	5	3	5	2,5	0,75	1,25	4,5	90
10	Ibrahimsyah	3	5	5	1,5	1,25	1,25	4	80
11	Yunus Nazar	3	3	3	1,5	0,75	0,75	3	60

52. TEBAK GAMBAR

a. Definisi

Tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri, kriteria tertentu di mana kebenarannya bersifat belum pasti.

b. Strategi Tebak Gambar

Strategi tebak gambar berupa proses menebak objek gambar dengan cara menyebut/menuliskan nama tokoh atau nama gambar pada gambar yang ditampilkan guru dalam aktivitas belajar siswa. Saya pernah menemukan seorang guru melakukan metode tebak gambar pada pelajaran ilmu



pengetahuan sosial materi pahlawan. Guru tersebut meminta siswa mengenali pahlawan dengan cara mengamati poster-poster pahlawan, menggali informasi (mengeksplorasi) dengan cara membaca buku sumber, melacak melalui informasi wikipedia, atau bertanya kepada guru.

Di akhir sesi guru meminta siswa menebak nama pahlawan beserta identitas lainnya. Proses menebak gambar dilakukan dengan cara menampilkan gambar secara perlahan sampai gambar terlihat secara utuh. Tebakan siswa dimulai saat proses menampilkan gambar secara perlahan dan sangat mungkin siswa mampu menebak gambar walau gambar belum terlihat secara utuh.

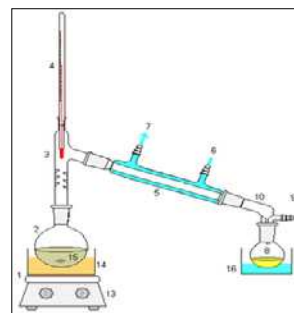
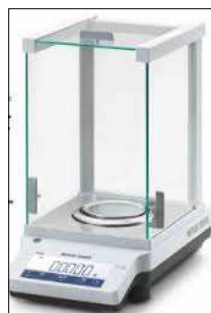
Di akhir sesi menebak gambar merupakan cara siswa mengkomunikasikan informasi pengetahuan yang dipelajarinya. Proses menebak gambar merupakan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik.

c. *Prosedur Penerapan Strategi Tebak Gambar*

Bagaimana strategi tebak gambar dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas? Adalah pertanyaan penting untuk dimengerti guru, bahwa proses pembelajaran saintifik strategi tebak gambar dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- Pastikan materi ajar guru mengandung gambar berupa nama-nama tokoh atau nama pahlawan, atau nama-nama alat laboratorium atau gambar-gambar benda yang mengandung informasi pengetahuan.

Seperti:



- Siapkan gambar-gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang atau seukuran kertas A4 dan pastikan gambar telah dilaminating agar gambar tidak lusuh dan dapat ditegakkan ketika guru membuka gambar secara perlahan.
- Di bagian belakang gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut. Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebak gambar.
- Siapkan kertas atau karton penutup gambar.

Berikut contoh gambar yang dapat ditebak oleh siswa:





d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Gambar

Pembelajaran menggunakan media gambar mempermudah siswa mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Strategi tebak gambar dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari level taman kanak-kanak (TK), siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Proses belajar siswa menggunakan strategi tebak gambar mewakili ranah kecerdasan spasial-visual. Strategi tebak gambar mengandung unsur pengamatan gambar (spasial visual, logis-matematis) dan mengomunikasikan gambar (linguistik).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian autentik strategi tebak gambar sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK GAMBAR

Kriteria	Poin Nilai				
	😊😊😊😊😊 Sangat Baik 5	😊😊😊😊 Baik 4	😊😊😊 Cukup 3	😊😊 Kurang 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Ketepatan menebak gambar	Mampu menebak dengan tepat seluruh gambar yang ditampilkan	Dari 10 gambar hanya 7 - 9 gambar yang tepat	Hanya 4-6 gambar yang tepat	Hanya 2-4 gambar yang tepat	Hanya 1 gambar yang tepat



lanjutan ...

Kecepatan menebak gambar	Menebak hanya dengan 1 bukaan gambar	Menebak dengan 2 bukaan gambar	Menebak dengan 2 bukaan gambar	Menebak dengan 4 bukaan gambar	Menebak setelah gambar terbuka semua
Hasil tebakan	Tebakan pada 1 bukaan gambar tepat	Tebakan pada 2 bukaan gambar tepat	Tebakan pada 3 bukaan gambar tepat	Tebakan pada 4 bukaan gambar tepat	Tebakan gambar belum tepat

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Gambar)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N - K1	N - K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	5	5	3	2	5	100
2	Fathima Tasya	4	4	2,4	1,6	4	80
3	Ahmad Maulana	3	3	1,8	1,2	3	60
4	Yusuf Fawwaz	4	4	2,4	1,6	4	80
5	Siti Hajar	4	3	2,4	1,2	3,6	72
6	Fatimah Azzahra	3	4	1,8	1,6	3,4	68
7	Muhammad Daud	5	4	3	1,6	4,6	92
8	Ibrahimsyah	3	4	1,8	1,6	3,4	68
9	Sultan Salahuddin	4	4	2,4	1,6	4	80
10	Salman Zaky	5	4	3	1,6	4,6	92
11	Dian Isnaini	3	4	1,8	1,6	3,4	68
12	Setho Aji	5	5	3	2	5	100

53. MENGGAMBAR IMAJINATIF

a. Definisi

Pengertian menggambar imajinatif adalah membuat atau menciptakan gambar yang berasal dari imajinasi daya pikir berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

b. Strategi Menggambar Imajinatif

Strategi menggambar imajinatif merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk memper-



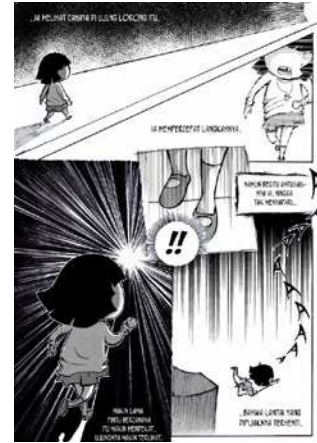
cepat penguasaan materi ajar siswa melalui pemahaman dunia visual-spasial secara akurat (Armstrong, 2009: 7). Kelas di mana siswa didominasi cerdas spasial-visual dan modalitas belajar visual membutuhkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur ini.

Mari kita simak pengalaman yang pernah saya alami saat mengajar di SIT Fajar Hidayah, Kota Wisata. Siswa saya, Matahari Indonesia merupakan siswa yang gemar dan pandai menggambar. Ia sangat lihai menggambar dalam bentuk gambar komik manga Jepang. Saat saya menerangkan tentang planet dan tata surya, Matahari Indonesia, tidak mencatat penjelasan saya, melainkan menggambar secara imajinatif planet dan tata surya. Dan suatu hari, dalam ujian materi tersebut, ia menggambar jawaban dengan sangat baik. Saya tak segan memberi nilai sempurna. Kini, Matahari Indonesia bekerja sebagai desainer komunikasi visual di Singapura, setelah menyelesaikan kuliahnya pada Jurusan Komunikasi Visual di ITB.

c. *Prosedur Penerapan Strategi Menggambar Imajinatif*

Pada dasarnya, faktor kreativitas guru yang penting ketika merancang prosedur aktivitas pembelajaran strategi menggambar imajinatif. Langkah-langkah penerapan strategi menggambar imajinatif dalam proses belajar siswa diawali pada:

1. *Lesson plan*, guru yang menampilkan gambar-gambar baik gambar-gambar dalam pikiran seseorang atau gambar di dunia eksternal, seperti foto, film, gambar, simbol grafis, bahasa ideografik. (Armstrong, 2009: 86)



Gambar 4.12: Komik The Lost Lila oleh Matahari Indonesia.



500 juta tahun yang lalu:

Tumbuhan dan hewan yang hidup pada masa purba mati. Badannya terkubur di dasar lautan atau di dalam tanah, lalu tertimbun pasir dan lumpur.

200 juta tahun yang lalu:

Terbentuk lapisan yang kaya zat organik yang akhirnya akan menjadi batuan endapan. Bakteri mengurai batuan endapan menjadi materi yang kaya hidrogen dan karbon. Bahan ini merupakan bahan dasar dari minyak bumi. Proses berulang terus, satu lapisan menutup lapisan sebelumnya. Tekanan dan suhu yang semakin tinggi dari lapisan bebatuan di atasnya mengubahnya menjadi minyak bumi dan gas alam.



Contoh: Pembelajaran tematik SD

Tema : Selalu Berhemat Energi

Subtema : Macam-macam sumber energi

Deskripsi *lesson plan* strategi menggambar imajinatif:

Guru menampilkan gambar (visual imajinasi)

2. Guru meminta siswa membuat gambar imajinatif (gambar siswa bebas dalam perspektif imajinatif), gambar merupakan penjelasan/terjemahan dari redaksional kalimat-kalimat materi.

Contoh:

Minyak Bumi yang berada di lapisan kerak belum dapat langsung dipakai, harus dikeluarkan dari perut Bumi dan diolah terlebih dahulu. Hasil pengolahan minyak Bumi berupa bahan bakar minyak, bensin, solar, minyak tanah, avtur, dan gas alam.

Tugas kamu membuat gambar imajinatif dari kalimat di atas dan menuliskan arti gambar tersebut!

Jawab:

**Gambar imajinatif tentang eksplorasi
minyak Bumi di atas lautan**



Penjelasan Gambar

3. Guru menilai hasil gambar imajinatif siswa. Rubrik penilaian didasarkan korelasi gambar dengan penjelasan redaksional kalimat dari pertanyaan.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menggambar Imajinatif

Menggambar bagi dunia anak adalah aktivitas yang sangat disukainya. Pada usia ini, daya tarik visual anak sangat dominan bahkan cenderung “menari-nari”. Karena itu, strategi menggambar ima-



jinatif sangat baik untuk merangsang kreativitas anak. Penerapan strategi menggambar imajinatif dalam pembelajaran direkomendasi untuk siswa kelas tinggi sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Menggambar imajinatif merupakan aktivitas spasial-visual. Siswa dengan kemampuan spasial-visual tinggi mampu menerjemahkan konten materi pelajaran lainnya dalam bentuk visual berdimensi. Jika siswa menerjemahkan bentuk visual berdimensi ke dalam coretan-coretan gambar (spasial-visual-kinestetik). Inilah yang disebut Armstrong sebagai sinergi kecerdasan dalam satu kesatuan yang unik. Adapun modalitas belajar siswa adalah visual dan kinestetis.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian autentik strategi menggambar imajinatif menekankan pada proses dan hasil karya siswa. Kategori penilaian berbasis proses strategi menggambar imajinatif adalah penilaian kinerja dan penugasan proyek. Berikut contoh rubrik penilaian strategi menggambar imajinatif:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENGGAMBAR IMAJINATIF

Kriteria	😊😊😊 Sangat Baik 3	😊😊 Baik 2	😊 Belajar Lagi 1
Deskripsi gambar	Menerangkan paling sedikit 5 penjelasan materi melalui gambar	Menerangkan hanya 3 - 4 penjelasan materi melalui gambar	Menerangkan kurang dari 2 penjelasan materi
Penggunaan bahasa saat menjelaskan gambar	Kalimat teratur, mudah dipahami dan suara jelas	Kalimat teratur, mudah dipahami namun suara kurang jelas	Kalimat sulit dipahami
Percaya diri	Percaya diri saat tampil menjelaskan gambar	Malu-malu saat tampil menjelaskan gambar	Tidak mau tampil

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menggambar Imajinatif)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	3	9.0	100
2	Yusuf Fawwaz	3	3	2	8.0	89



lanjutan ...

3	Siti Zohra Wahab	2	2	3	7.0	78
4	Muhammad Daud	1	2	2	5.0	56
5	Ibrahim Yunus	3	2	3	8.0	89
6	Salman Zaky	2	3	2	7.0	78
7	Nisrina Said	3	3	3	9.0	100
8	Anggi Dewi	2	3	3	8.0	89

54. HURUF DALAM WARNA

a. Definisi

Yang dimaksud huruf dalam warna adalah huruf yang tersamar dalam kumpulan lingkaran-lingkaran kecil warna-warni, sebagai bentuk kamuflase huruf.

b. Strategi Huruf dalam Warna

Strategi pembelajaran huruf dalam warna adalah bentuk aktivitas pembelajaran siswa yang mengeksplorasi kecerdasan spasial-visual. Armstrong (2009: 87) menyebut, siswa yang sangat spasial sering sensitif terhadap warna. Dengan melibatkan penggunaan warna pada tema pembelajaran apa saja pada kelas yang didominasi siswa kategori cerdas spasial-visual, maka akan mempercepat proses pemahaman siswa terhadap tema yang sedang dipelajarinya.

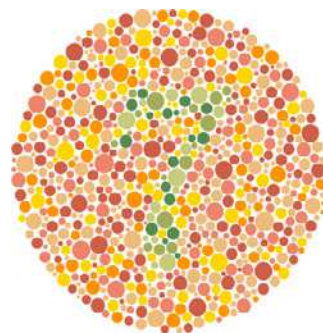
Menurut Barbara Prashnig dalam *The Power of Learning Styles*, materi apa saja yang dipelajari siswa, jika belajar sesuai dengan gaya belajar maka siswa akan memberikan respons positif terhadap materi itu. Salah satu jenis gaya belajar spasial-visual siswa adalah strategi huruf dalam warna. Menurut Rita Dunn dan Kenneth Dunn, aktivitas strategi belajar ini menuntun siswa berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang sulit dan baru dipelajarinya.

c. Prosedur Penerapan Strategi Huruf dalam Warna

Penerapan strategi belajar siswa melalui “huruf dalam warna” dapat dilakukan, sebagai berikut:

1. Siapkan media berupa huruf yang tersamar dalam kumpulan warna.
2. Guru dapat membuat media dari kardus bekas dengan cara dilapisi kertas putih, agar huruf dapat jelas walau tersamar oleh kumpulan warna-warni.
3. Sebaiknya buatlah media sebanyak jumlah huruf.

Contoh: media pada gambar di samping ini.



Berikut contoh penerapan strategi huruf dalam warna dalam pembelajaran tematik:

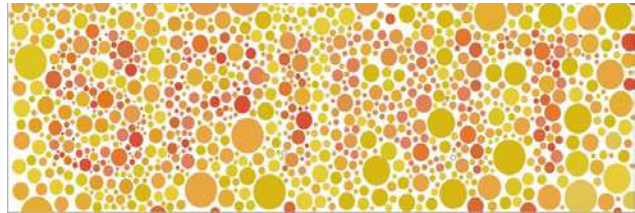
Kelas : 1 SD
Tema : Diriku
Subtema : Aku dan teman baruku

Mengenal Huruf

Kita bisa membaca.
Kita bisa menulis.
Jika kita mengenal huruf.



Perhatikan urutan huruf pada kartu berwarna.
Sebutkanlah huruf pada kartu berwarna.
Susunlah kartu huruf sesuai namamu.



d. Rekomendasi Penerapan Strategi Huruf dalam Warna

Rekomendasi penggunaan strategi huruf dalam warna disarankan pada siswa kelas usia dini (PAUD/TK) dan siswa kelas rendah sekolah dasar (SD). Sementara pada siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA), menerapkan metode belajar seperti ini karena tuntutan untuk mengenali warna dan warna huruf seperti materi larutan kimia/reaksi kimia. Penerapan strategi pembelajaran ini sangat tergantung dari prosedur aktivitas pembelajaran.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Siswa yang cenderung spasial-visual mampu menyerap, memproses, dan memahami materi dengan baik jika strategi mengajar guru sesuai. Modalitas belajar strategi huruf dalam warna adalah visual. Bagi siswa yang kuat spasial-visual sangat mudah menyerap, memproses, dan memahami tema yang dipelajarinya.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Aktivitas belajar siswa menggunakan strategi huruf dalam warna dapat dinilai dengan penilaian unjuk kerja (*performance*). Berikut rubrik penilaian autentik unjuk kerja strategi huruf dalam warna:



PENILAIAN: UNJUK KERJA (PERFORMANCE)
RUBRIK PENILAIAN STRATEGI HURUF DALAM WARNA

Kriteria	😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Ketepatan menyebutkan huruf	Menyebutkan 24 huruf dengan benar semua	Menyebutkan 18 - 23 huruf dengan tepat	Menyebutkan 12 - 17 huruf dengan tepat	Menyebutkan kurang dari 11 huruf dengan tepat
Waktu menyebutkan huruf dalam warna	Cepat dan mudah mengenali kesemua huruf	Mengenali huruf dengan mudah namun kurang cepat menyebutkannya	Kurang mampu mengenali huruf, agak terbata-bata	Tidak bisa mengenali huruf

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Huruf dalam Warna)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai	Deskripsi
1	Sabrina Aulia Said	4	4	8,0	100	Alhamdulillah, Ananda Sabrina sudah sangat baik sekali dalam pengenalan dan penyebutan huruf
2	Kalila Malika	4	3	7,0	88	Alhamdulillah, Ananda Kalila sudah baik dalam pengenalan dan penyebutan huruf dan perlu latihan lagi
3	Nabila Amirah	4	3	7,0	88	Alhamdulillah, Ananda Nabila sudah baik dalam pengenalan dan penyebutan huruf dan perlu latihan lagi
4	Ariel Armando	4	4	8,0	100	Alhamdulillah, ananda Ariel sudah sangat baik sekali dalam pengenalan dan penyebutan huruf

55. TEBAK SKETSA WAJAH

a. Definisi

Sketsa wajah, dikutip dari www.artikata.com adalah lukisan cepat yang hanya berupa garis-garis besarnya. Dalam hal ini, tebak sketsa wajah berupa aktivitas menebak dengan cepat siapa pemilik wajah yang dimaksud dalam tayangan gambar.



b. Strategi Tebak Sketsa Wajah

Aktivitas pembelajaran sketsa wajah membantu siswa mengenal para tokoh melalui stimulasi visual. Secara perlahan, sketsa wajah dimunculkan untuk memberikan gambaran utuh mengenai objek tokoh yang sedang dipelajari siswa. Namun tidak hanya wajah para tokoh, sketsa dapat berupa wajah-wajah menyeluruh tentang gambaran suatu kota, di mana kota tersebut umumnya menjadi ikon sebuah negara, seperti gambar menara Eiffel di Kota Paris, atau gambar tugu Monas di Kota Jakarta.

c. Prosedur Penerapan Strategi Tebak Sketsa Wajah

Penerapan strategi tebak sketsa wajah pada materi ajar sangat tergantung dari *content* materi yang diajarkan guru. Sebagai contoh, pelajaran yang berhubungan dengan gambar tokoh pahlawan suatu bangsa. Langkah-langkah penggunaan strategi tebak sketsa wajah dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Guru membuat gambar tokoh pahlawan atau menyiapkan potongan gambar sketsa wajah dengan cara dilukis atau diprint dan ditempel pada kertas karton.
2. Memulai permainan tebakkan. Guru meminta siswa menebak potongan-potongan sketsa wajah pada karton.
3. Siswa mendapat 3 poin jika tebakan pertama benar, 2 poin jika tebakan kedua benar, dan 2 poin jika tebakan ketiga benar.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Sketsa Wajah

Strategi tebak sketsa wajah dalam proses pembelajaran dapat diterapkan pada semua level pendidikan. Mulai siswa usia dini (usia kelas satu sekolah dasar) SD, siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Inti sari strategi tebak wajah menekankan pada kemampuan siswa mengenal wajah tokoh dan memahami gambar objek dari materi ajar. Penerapan strategi tebak wajah pada setiap jenjang sangat tergantung dari prosedur aktivitas (langkah-langkah pembelajaran) yang dibuat guru.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Kekuatan kecerdasan spasial-visual paling berpengaruh terhadap proses pembelajaran strategi tebak sketsa wajah. Adapun modalitas belajar siswa sebagaimana yang disebutkan Bobbi Deporter, adalah modalitas visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian proses belajar siswa dari strategi menebak sketsa wajah dapat dinilai dengan jenis penilaian unjuk kerja. Berikut rubrik penilaian autentik strategi tebak sketsa wajah.:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK WAJAH

Kriteria	😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Proses menebak wajah	Mampu menebak dalam sekali bukaan	Menebak dalam 2 kali bukaan	Menebak tebakan dalam 3 kali bukaan	Menebak dengan posisi gambar terbuka semua
Hasil tebakan	Tebakan tepat semua	Sebagian tebakan tepat semua	Sebagian kecil tebakan tepat	Semua tebakan salah

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Sketsa Wajah)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	8,0	100
2	Yusuf Fawwaz	4	3	7,0	88
3	Siti Hajar	4	3	7,0	88
4	Siti Zuhro	3	4	7,0	88
5	Muhammad Daud	3	3	6,0	75
6	Ibrahim Yunus	4	4	8,0	100
7	Sultan Salahuddin	4	4	8,0	100
8	Salman Zaky	3	3	6,0	75
9	Nisrina Said	4	3	7,0	88
10	Anggi Dewi	3	3	6,0	75

56. MENGGAMBAR MAKNA SIMBOL**a. Definisi**

Pengertian menggambar makna simbol adalah menerjemahkan maksud yang terkandung dari satu definisi dalam bentuk gambar visual. Umumnya, orang yang menerjemahkanlah yang mengetahui sendiri arti dan maksud gambar tersebut.



b. Strategi Menggambar Makna Simbol

Strategi menggambar makna simbol merupakan suatu cara dalam memahami dan mengingat suatu definisi yang rumit, sulit dan susah diingat, ke dalam bentuk gambar visual agar definisi tersebut mudah diingat dan dimengerti. Simbol dari gambar mengandung makna serta arti yang sama dengan definisi yang dimaksud.

Setiap definisi suatu materi pasti mengandung arti, maksud, dan makna yang terkandung di dalamnya. Siswa dengan kemampuan spasial-visual yang baik kesulitan dan tidak nyaman menghafal redaksi definisi pelajaran di atas. Otak siswa akan merasa nyaman (*fun*) ketika menghafal definisi di atas melalui perspektif gambar. Pastilah otak siswa yang menyuruhnya menerjemahkan definisi ke dalam bentuk gambar. Inilah inti pembelajaran berbasis *multiple intelligences*.

Siswa dengan kecerdasan spasial-visual yang kuat cenderung akan menerjemahkan definisi itu ke dalam bentuk gambar ketika ia belajar, sehingga ia sendiri yang mengetahui dan memahami maksud gambar terhadap definisi itu.

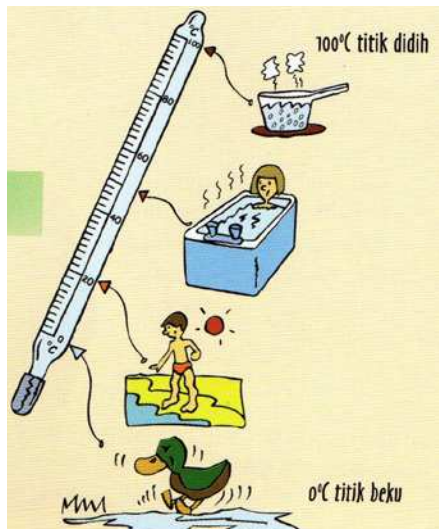
c. Prosedur Penerapan Strategi Menggambar Makna Simbol

Secara teknis, penerapan pelaksanaan belajar siswa terhadap materi pelajaran (khusus materi hafalan) menggunakan strategi menggambar makna simbol dapat dilaksanakan dengan memenuhi syarat berikut ini: Pastikan kelas di mana siswa Anda mayoritas memiliki kecenderungan kecerdasan spasial-visual dan logis-matematis. Ini penting untuk keberhasilan proses belajar siswa.

Contoh Soal:

1. Jelaskan pengertian termometer serta fungsi dan kegunaannya dalam kehidupan!

Jawab:



Jawaban siswa dalam bentuk gambar visual

Penjelasan:

Termometer adalah sebuah alat untuk mengukur suhu atau yang dinyatakan dalam satuan derajat Celcius. Termometer berfungsi untuk mengecek tingkat/derajat panas tubuh pasien. Adapun kegunaan termometer digunakan dalam bidang kesehatan untuk mengukur suhu (tingkat panas tubuh) pasien.



d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menggambar Makna Simbol

Penerapan strategi makna simbol dalam pembelajaran membutuhkan kreativitas berpikir tingkat tinggi dalam memahami maksud yang terkandung dari suatu definisi. Sehingga, strategi menggambar makna simbol disarankan penerapannya untuk kelas tinggi, seperti Kelas 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Bahkan baik untuk level mahasiswa dalam memahami makna suatu definisi.

Untuk konteks Kelas 4 dan 5 sekolah dasar, diperlukan pendampingan langsung dari guru dalam menerjemahkan makna definisi menjadi gambar. Hal ini penting untuk melatih daya pikir kreatif siswa.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligences approach strategi menggambar makna simbol adalah spasial-visual. Dalam memahami arti, maksud, makna dari suatu objek definisi yang akan diterjemahkan menjadi bentuk gambar membutuhkan kreativitas berpikir tinggi (logis-matematis). Sementara modalitas belajar strategi menggambar makna simbol berupa visual dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi menggambar makna simbol, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENGGAMBAR MAKNA SIMBOL

Kriteria	Bobot	😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Proses menggambar makna simbol	60%	Menerjemahkan definisi dalam bentuk gambar dan ada kesesuaian arti	Menerjemahkan definisi dalam bentuk gambar namun tidak ada kesesuaian arti antara maksud definisi dan gambar	Tidak menerjemahkan definisi ke dalam bentuk gambar
Menjawab soal	40%	Jawaban soal benar sesuai definisi dan pengertian	Jawaban soal salah tidak sesuai definisi dan pengertian	Tidak mampu menjawab soal

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menggambar Makna Simbol)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	1.2	1.8	3.0	100



lanjutan ...

2	Yusuf Fawwaz	3	3	1.2	1.8	3.0	100
3	Siti Hajar	2	2	0.8	1.2	2.0	67
4	Fatimah Azzahra	3	3	1.2	1.8	3.0	100
5	Muhammad Daud	3	3	1.2	1.8	3.0	100
6	Ibrahim Yunus	3	3	1.2	1.8	3.0	100
7	Sultan Salahuddin	2	2	0.8	1.2	2.0	67
8	Salman Zaky	3	3	1.2	1.8	3.0	100
9	Rugaya Umar	3	3	1.2	1.8	3.0	100
10	Zaenab Qurrota'ain	2	2	0.8	1.2	2.0	67

57. MEMBACA PETA

a. Definisi

Membaca peta adalah gambaran permukaan Bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi. Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer. Sumber *wikipedia.org* menyebut membaca peta adalah mendeskripsikan wilayah-wilayah sekitar tempat di mana objek yang ditentukan berada.

b. Strategi Membaca Peta

Kemampuan membaca peta sangat penting pada dunia penerbangan, militer, dan beberapa pekerjaan lainnya. Dalam dunia penerbangan sipil, salah membaca dan mendeskripsikan peta dapat berakibat fatal, seperti yang terjadi pada maskapai penerbangan swasta, saat pilot mendaratkan pesawat komersial di lapangan terbang milik TNI Angkatan Udara di Kota Padang, yang seharusnya pesawat mendarat di Bandara Internasional Minangkabau di Kota Padang.

Penting bagi guru mengajar menggunakan strategi membaca peta pada kelas yang dominan cerdas spasial-visual. Beberapa tema materi ajar dapat menggunakan strategi ini, seperti pelajaran ilmu sosial, sains, dan matematika. Intinya, kemampuan guru membuat langkah-langkah pembelajaran akan menentukan pilihan sebuah strategi pengajaran. Pilihan strategi mengajar sebaiknya disesuaikan dengan kecerdasan siswa yang dominan pada suatu kelas.

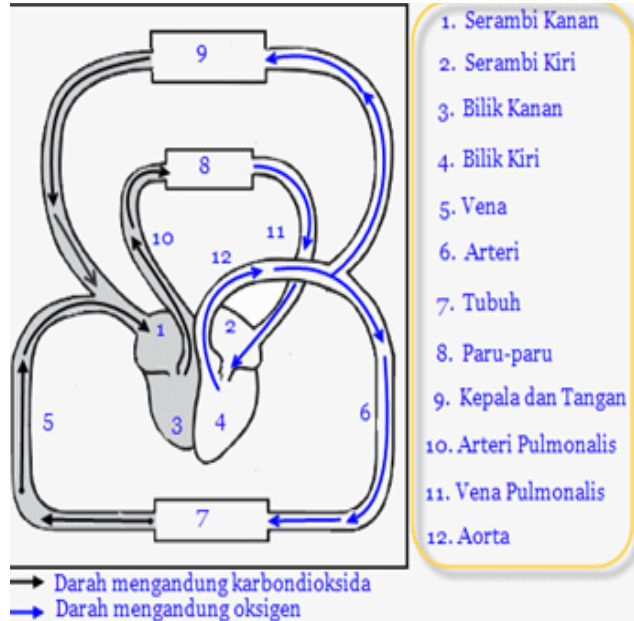
c. Prosedur Penerapan Strategi Membaca Peta

Bagaimana menggunakan strategi membaca peta disesuaikan dengan konten materi ajar. Contoh, siswa diminta mendeskripsikan letak lokasi Monas dari arah barat, timur, selatan, dan utara.

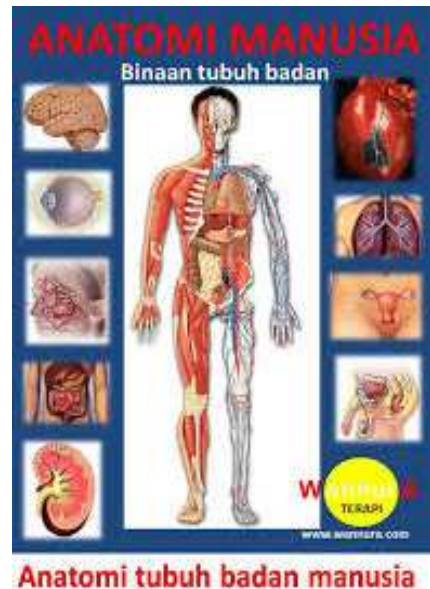


Deskripsi yang diberikan siswa dalam bentuk deskripsi tertulis atau dalam bentuk menceritakan setelah siswa melihat gambar/denah Monas secara proyeksi visual. Contoh: Tema pembelajaran anatomi tubuh manusia.

1. Siswa diminta menunjukkan peta jalur peredaran darah.
2. Siswa diminta menunjukkan lokasi peta anatomi tubuh manusia. (lihat gambar di samping)
3. Siswa diminta menuliskan letak Ibukota Negara Indonesia melalui peta. (lihat gambar di bawah ini)



Tentu sebelum proses tersebut, terlebih dahulu siswa mempelajari (melalui bimbingan guru) anatomi organ tubuh manusia secara detail.



d. Rekomendasi Penerapan Strategi Membaca Peta

Penggunaan dan penerapan strategi mengajar guru menggunakan strategi membaca peta dapat dilakukan pada jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Perbedaan penggunaan strategi membaca peta pada setiap level pendidikan



dibedakan ke dalam konten materi dan keluasan informasi spesifikasi peta. Intinya, aktivitas belajar siswa terhadap suatu materi disesuaikan dengan usia tumbuh kembang. Pada level kelas rendah sekolah dasar, tidaklah tepat jika guru meminta siswa mendeskripsikan gambar objek peta secara detail, lengkap, dan berdimensi.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar siswa menggunakan strategi menggambar peta sangat dipengaruhi oleh kecerdasan spasial-visual, namun bisa saja jenis kecerdasan lainnya seperti linguistik muncul jika siswa menceritakan objek gambar dengan sangat baik, dan mendeskripsikan secara cermat, detail, lengkap, dan runut (logis-matematis). Modalitas belajar strategi menggambar peta adalah visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Berikut rubrik penilaian autentik strategi membaca peta:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MEMBACA PETA

Kriteria	😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Proses membaca peta	Membaca lokasi peta lokasi dengan sempurna (cepat tanpa terbata-bata)	Membaca lokasi peta di mana bacaan pertama kurang tepat (kurang cepat)	Membaca lokasi peta di mana bacaan pertama dan kedua kurang tepat (sangat lambat dan terbata-bata)
Kerja sama kelompok dalam membaca peta	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama yang baik	Sebagian tebakan tepat semua	Tidak ada anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama, melainkan masing-masing kerja sendiri-sendiri
Hasil tebakan	Semua peta yang ditebak benar semua	Sebagian besar peta lokasi yang ditebak benar	Sebagian kecil peta lokasi yang ditebak benar

g. Contoh Penilaian Autentik (Membaca Peta)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	3	9,0	100
2	Yusuf Fawwaz	3	3	3	9,0	100
3	Siti Hajar	2	3	3	8,0	89
4	Siti Zuhro Wahab	2	3	3	8,0	89



lanjutan ...

5	Muhammad Daud	3	2	2	7,0	78
6	Ibrahim Yunus	3	2	2	7,0	78
7	Sultan Salahuddin	3	3	3	9,0	100
8	Salman Zaky	3	3	3	9,0	100
9	Nisrina Said	3	2	2	7,0	78
10	Anggi Dewi	3	2	2	7,0	78

58. MOVIE LEARNING

a. Definisi

Movie learning (bahasa Inggris) adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu.

b. Strategi Movie Learning

Pembelajaran dengan audiovisual akan lebih efektif jika dilakukan secara integratif dan linier terhadap suatu materi pelajaran. Salah satu aktivitas penggunaan audiovisual adalah strategi *movie learning*. Strategi *movie learning* memiliki kemampuan proses yang sangat tajam dalam menyimpan informasi-informasi gambar. Cara ini sangat mungkin terjadi pada bagian *neocortex* otak, sehingga detail-detail informasi baik lisan maupun gambar akan terendang dengan kuat pada bagian terkecil *neo-cortex* otak (*sub long term memory*).

Pola gambar visual yang disertai audio melalui penjelasan film mampu membentuk *puzzle* imajinasi pengetahuan secara lengkap dan detail dan melekat secara kuat. Hal ini membantu siswa dengan mudah memahami materi yang sulit menjadi lebih ringan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Movie Learning

Sangat mudah menggunakan strategi *movie learning* dalam suatu pembelajaran. Prosedur utama yang disiapkan guru adalah CD film atau bahan film yang dapat diperoleh dari *YouTube* atau sumber lainnya. Berikut prosedur utama dalam menerapkan strategi tersebut:

1. Siapkan media film yang akan ditonton siswa. (Tema ajar tentu berkaitan dengan isi film)
2. Siapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (seperti, LCD proyektor, ruangan yang kondusif dari cahaya terang, *sound audio* yang mendukung).
3. Atur sedemikian rupa durasi film yang akan ditonton siswa. Bagian film yang akan ditonton siswa adalah yang menyangkut inti tema ajar.
4. Durasi film disarankan antara 3 sampai 5 menit.
5. Siapkan lembaran kerja siswa (LKS). Contoh:



Lembar Kerja Siswa

Nama : _____

Tema : _____

Pertanyaan:

1. Tuliskan secara lengkap informasi mengenai planet matahari pada film yang kalian tonton tadi.
2. Setelah kamu menonton film dokumenter tersebut, tuliskan kesimpulanmu mengenai planet matahari.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Movie Learning

Strategi *movie learning* dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan. Baik pada level usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA). Inti dari strategi *movie learning* adalah membuat konten tema ajar mudah dipahami dalam konteks yang luas dalam kehidupan.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Menonton film adalah salah satu cara mengaplikasikan kecerdasan *multiple* siswa yang cenderung spasial-visual. Siswa dengan modalitas siswa visual dan auditori akan menyukai proses pembelajaran *movie learning*.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Secara proses, aktivitas menjawab pertanyaan setelah siswa melakukan *movie learning* merupakan penilaian unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja menekankan pada pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi dan dapat juga dialihkan menjadi penilaian tertulis. Penilaian tertulis menekankan pada siswa menjawab soal pertanyaan atau memilih dan menyuplai jawaban. Instrumen penilaian autentik, terdiri dari:

1. Scoring, digunakan untuk penilaian tertulis.
2. Checklist (daftar periksa), digunakan untuk penilaian sikap dan diri.
3. Rubrik penilaian, digunakan untuk penilaian berbasis proses, seperti unjuk kerja.

Berikut rubrik penilaian autentik penilaian unjuk kerja dari strategi *movie learning*.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MOVIE LEARNING

Kriteria	Bobot	😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Jawaban hasil <i>movie learning</i>	60%	Informasi lengkap, detail dan urutan informasi sistematis	Walau informasi agak kurang lengkap namun informasi yang dituliskan detail, urutan informasi kurang sistematis	Informasi yang dituliskan sangat minim dan tidak detail
Respons terhadap materi film	40%	Sangat antusias terhadap informasi pada film yang ditonton	Agak kurang antusias terhadap informasi pada film yang ditonton, walaupun mengikuti sampai akhir tayangan film tersebut	Terlihat tidak antusias (tidak menyukai) terhadap informasi pada film yang ditonton

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Movie Learning)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	1,8	1,2	3,0	100
2	Yusuf Fawwaz	3	2	1,8	0,8	2,6	87
3	Siti Hajar	2	3	1,2	1,2	2,4	80
4	Hanin Zafira al-Hana	3	2	1,8	0,8	2,6	87
5	Muhammad Daud	3	3	1,8	1,2	3,0	100
6	Ibrahim Yunus	2	2	1,2	0,8	2,0	67
7	Sultan Salahuddin	3	2	1,8	0,8	2,6	87
8	Salman Zaky	3	3	1,8	1,2	3,0	100
9	Nisrina Said	3	3	1,8	1,2	3,0	100
10	Anggi Dewi	3	3	1,8	1,2	3,0	100



59. MENEBAK PETA

a. Definisi

Lihat definisi halaman 266. (Bermain tebak-tebakan mengenai nama tempat, nama kota, nama lokasi, nama negara dan lain-lain dalam peta)

b. Strategi Menebak Peta

Strategi menebak peta adalah aktivitas belajar yang menekankan permainan. Secara tradisional, menebak peta yang dimaksud bukanlah peta sebagaimana peta dalam atlas. Tetapi peta dalam artian yang lebih luas mencakup nama suatu tempat, nawa wilayah, nama kota, nama lokasi, nama negara atau nama suatu objek tertentu, termasuk koordinat suatu objek. Seperti pada strategi *movie learning*, menebak peta juga mewakili ranah visual-spasial.

c. Prosedur Penerapan Strategi Menebak Peta

Menggunakan strategi menebak peta dalam kegiatan pembelajaran, yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Ketersediaan media kreatif yang disiapkan guru dalam bentuk kartu.

Contoh: Kartu tebakkan



- Padang



2. Desain isi dan gambar kartu tebakkan tergantung dari materi atau tema yang dipelajari siswa.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Menebak Peta

Aktivitas pembelajaran melalui *games* menebak peta dapat dipakai pada jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Hal yang perlu diperhatikan dalam proses penerapannya pada setiap level adalah penggunaan media tebakkan. Sebaiknya media tebakkan yang memudahkan adalah berupa kartu yang dibuat sendiri oleh guru.



e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Aktivitas menebak peta sarat dengan aktivitas psikomotorik (kinestetik) sebab, strategi tersebut dilakukan dalam bentuk permainan. Sementara pola tebakan dapat berupa lokasi atau gambar atau kode tertentu (spasial-visual). Sementara modalitas belajar strategi menebak peta adalah visual, kinestetik, dan taktil.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Instrumen penilaian autentik strategi menebak peta dibuat berdasarkan rubrik penilaian. Berikut rubrik penilaian strategi menebak peta:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENEBAK PETA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		☺☺☺☺ Baik Sekali 4	☺☺☺ Baik 3	☺☺ Cukup 2	☺ Kurang 1
Ketepatan menebak pertanyaan dalam peta	60%	Menebak semua pertanyaan dengan tepat	Hanya 7 - 9 pertanyaan yang tepat	Hanya 4-6 pertanyaan yang tepat	Hanya 2-4 pertanyaan yang tepat
Kecepatan menebak gambar	40%	Waktu tebakan kurang dari 30 detik	Waktu tebakan tepat 30 detik	Waktu tebakan lebih 30 detik	Tidak mampu menebak

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Menebak Peta)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	4	4	2,4	1,6	4	100
2	Fathima Tasya	3	4	1,8	1,6	3,4	85
3	Ahmad Maulana	3	3	1,8	1,2	3	75
4	Yusuf Fawwaz	4	3	2,4	1,2	3,6	90
5	Siti Hajar	3	4	1,8	1,6	3,4	85
6	Fatimah Azzahra	4	4	2,4	1,6	4	100
7	Muhammad Daud	2	3	1,2	1,2	2,4	60
8	Ibrahimsyah	2	4	1,2	1,6	2,8	70



9	Sultan Salahuddin	4	4	2,4	1,6	4	100
10	Salman Zaky	4	2	2,4	0,8	3,2	80
11	Dian Isnaini	3	4	1,8	1,6	3,4	85
12	Setho Aji	4	4	2,4	1,6	4	100

60. MEMBACA GAMBAR

a. Definisi

Membaca gambar adalah mendeskripsikan gambar melalui penjelasan mengenai apa yang terkandung dalam gambar.

b. Strategi Membaca Gambar

Nukilan Thomas Armstrong, bahwa “strategi pembelajaran *multiple intelligences* adalah suatu cara mengakses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa, namun untuk mengeluarkannya kembali seluruh kecerdasan bersinergi dalam satu kesatuan yang unik sesuai dengan kebutuhan. Sehingga siswa mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran dengan cara yang menakjubkan.”

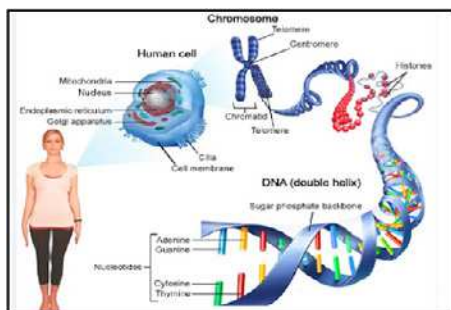
Merujuk pendapat Armstrong, strategi membaca gambar adalah aplikasi pembelajaran pada jalur kecerdasan spasial visual. Sintaks strategi membaca gambar berupa kemampuan siswa mendeskripsikan gambar melalui penjelasan logis terhadap konten yang terkandung dalam gambar tersebut. Gambar adalah bentukan pola spasial, namun gambar mengandung deskripsi tertentu yang dapat disampaikan secara lisan. Kemampuan tersebut merupakan sinergitas antara jalur kecerdasan spasial-visual dan jalur kecerdasan linguistik dan matematis-logis. Tentu secara teknis, ini dapat dilihat dari langkah-langkah pembelajaran yang dibuat guru saat menyusun *lesson plan*.

c. Prosedur Penerapan Strategi Membaca Gambar

Syarat utama dalam menerapkan strategi membaca gambar dalam proses pembelajaran ini, yaitu :

1. Pemilihan tema dan materi ajar yang mengandung gambar-gambar. Contoh gambar pelajaran sosial.
2. Sebaiknya memilih gambar dengan tingkat kompleksitas tinggi. Contoh, gambar pelajaran biologi.
3. Sebaiknya gambar-gambar dibuat dalam ukuran besar dengan cara ditempelkan pada karton atau dapat juga gambar dibuat dalam bentuk PowerPoin.
4. Dari setiap gambar yang ditampilkan, guru dapat memilih siswa untuk memberikan deskripsi gambar tentu melalui penjelasan siswa.





biologi-news.blogspot.com



indonesia-tourism.com

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Membaca Gambar

Penerapan aktivitas belajar siswa melalui membaca gambar hanya ideal diterapkan pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Jika aktivitas strategi membaca gambar diterapkan pada level sekolah dasar (SD), disarankan pada Kelas 5 dan 6 ke atas.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar siswa melalui membaca gambar melatih kemampuan nalar siswa dalam menerjemahkan pesan pada gambar. Proses kemampuan menalar gambar dalam bentuk membaca pesan dalam gambar melalui penjelasan adalah satu linieritas jalur kecerdasan spasial-visual, jalur kecerdasan logis-matematis, dan jalur kecerdasan linguistik. Adapun modalitas belajar strategi ini adalah visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Hasil belajar siswa menggunakan strategi membaca gambar dikategorikan pada penilaian proses. Berikut rubrik penilaian autentik penilaian unjuk kerja dari strategi membaca peta.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MEMBACA GAMBAR

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Kurang 1
Proses membaca gambar	35%	Memberikan penjelasan gambar dengan deskripsi lengkap, detail, dan spesifik	Memberikan penjelasan gambar dengan deskripsi kurang lengkap, namun detail dan spesifik	Tidak ada penjelasan gambar sama sekali

Hasil membaca gambar	30%	Deskripsi hasil ditunjukkan dengan informasi yang lengkap yang disampaikan melalui penjelasan	Informasi yang disampaikan melalui penjelasan kurang lengkap	Informasi yang disampaikan sangat kurang lengkap/tidak ada informasi yang disampaikan
Respons terhadap materi film	35%	Menunjukkan antusiasme saat membaca gambar	Agak kurang antusias saat membaca gambar	Tidak menunjukkan antusias saat membaca gambar

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Membaca Gambar)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	3	3	3	1,2	1,2	0,6	3,0	100
2	Fathima Tasya	3	3	2	1,2	1,2	0,4	2,8	93
3	Siti Hajar	2	2	3	0,8	0,8	0,6	2,2	73
4	Siti Zuhro	3	3	2	1,2	1,2	0,4	2,8	93
5	Salman Zaky	3	3	3	1,2	1,2	0,6	3,0	100
6	Dian Isnaini	2	1	2	0,8	0,4	0,4	1,6	53
7	Setho Aji	2	2	3	0,8	0,8	0,6	2,2	73
8	Salman Zaky	3	3	3	1,2	1,2	0,6	3,0	100
9	Nisrina Said	3	3	2	1,2	1,2	0,4	2,8	93
10	Anggi Dewi	2	2	2	0,8	0,8	0,4	2,0	67

61. TEBAK ANGKA DALAM WARNA

a. Definisi

Yang dimaksud tebak angka dalam warna adalah menebak angka yang tersamar dalam kumpulan bintik-bintik warna-warni, sebagai bentuk kamuflase warna angka.

b. Strategi Angka dalam Warna

Ide strategi tebak angka dalam warna diadopsi dari tes buta warna yang biasa digunakan oleh

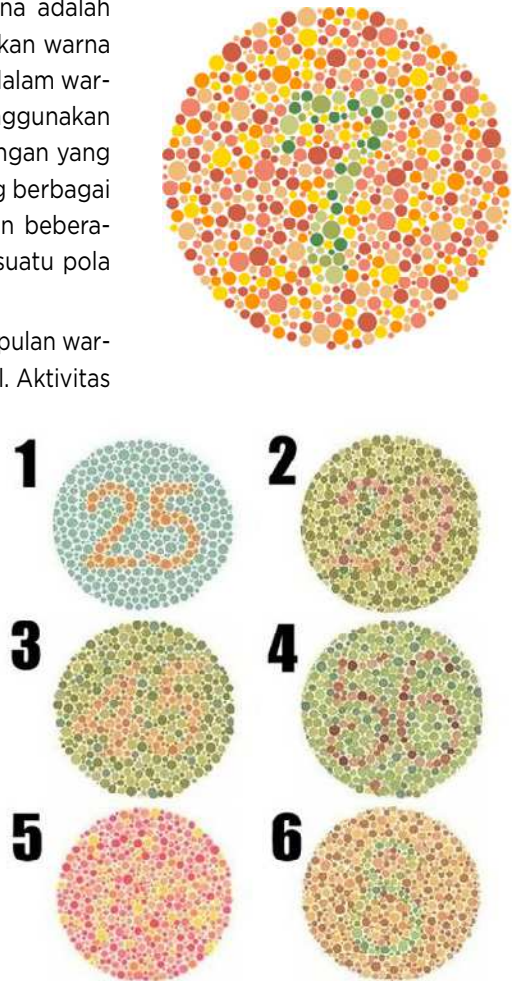


dokter spesialis mata. Pada dasarnya tes buta warna adalah suatu kondisi di mana mata tidak dapat memersepsikan warna sebagaimana mestinya. Prinsip strategi tebak angka dalam warna sama dengan prinsip tes buta warna, yaitu: menggunakan media gambar yang berupa lingkaran berbentuk piringan yang di dalamnya berisi bulatan-bulatan seperti gelembung berbagai ukuran dan warna yang tersebar secara acak, namun beberapa bulatan/gelembung warna tersebut membentuk suatu pola berupa angka atau berbentuk seperti garis.

Aktivitas siswa menebak angka-angka dalam kumpulan warna yang tersamar melibatkan unsur pengamatan visual. Aktivitas proses menebak angka yang dimulai dari aktivitas sebelum menebak sampai aktivitas menebak angka dalam kumpulan warna-warna melibatkan aktivitas nalar dengan indikator kemampuan menemukan pola angka dalam samaran warna-warna.

c. *Prosedur Penerapan Strategi Angka dalam Warna*

Untuk menggunakan strategi tebak angka dalam warna, yang harus disiapkan guru adalah media-media menggunakan media gambar yang berupa lingkaran berbentuk piringan yang di dalamnya berisi bulatan-bulatan seperti gelembung berbagai ukuran dan warna yang tersebar secara acak, seperti pada gambar di samping.



d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Angka dalam Warna*

Aktivitas mengajar strategi menebak angka dalam warna merupakan strategi pembelajaran yang terfokus pada tahapan siswa usia tumbuh kembang PAUD/*play group* dan TK yang sedang belajar mengenal angka-angka, seperti siswa kelas taman kanak-kanak (TK) dan siswa sekolah dasar (SD) kelas rendah.

e. *Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar*

Tentu, siswa yang menderita buta warna mengalami kesulitan dalam menebak angka-angka dalam kumpulan warna-warna. Kemampuan menebak melalui persepsi warna-warna dalam suatu



bentukan pola angka (spasial-visual), yang mana isi tebakan adalah pola berbentuk angka-angka (*logis-matematis*).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Strategi tebak angka dalam warna dinilai melalui penilaian berbasis proses. Berikut rubrik penilaian strategi tebak angka dalam warna:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI ANGKA DALAM WARNA

Kriteria	Poin Nilai			
	😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup Baik 2	😊 Cukup 1
Ketepatan menebak angka	Semua angka yang ditebak dalam warna tepat	Dari 10 tebakan angka hanya 7 sampai 9 yang tepat	Hanya 4 sampai 6 tebakan angka yang tepat	Kurang dari 3 tebakan angka dalam warna yang tepat
Kecepatan menebak	Menyelesaikan tebakan kurang dari waktu yang ditentukan	Menyelesaikan tebakan tepat waktu	Terlambat 30 detik	Terlambat di atas 30 detik

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Angka dalam Warna)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai	Deskripsi
1	Sabrina Aulia Said	4	4	8,0	100	Alhamdulillah, Ananda Sabrina sangat baik dalam pengenalan angka dan mampu menyebutkan angka dengan benar walau tersamar dalam kumpulan warna
2	Kalila Malika	4	3	7,0	88	Alhamdulillah, Ananda Kalila cukup baik dalam pengenalan angka dan mampu menyebutkan angka dengan benar walau tersamar dalam kumpulan warna
3	Nabila Amirah	3	3	6,0	75	Alhamdulillah, Ananda Nabila sudah baik dalam pengenalan dan penyebutan angka yang tersamar dalam kumpulan warna
4	Ariel Armando	3	4	7,0	88	Alhamdulillah, Ananda Ariel cukup baik dalam pengenalan angka dan mampu menyebutkan angka dengan benar walau tersamar dalam kumpulan warna



62. FLASH CARD

a. Definisi

Flash card (bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

b. Strategi Flash Card

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* adalah suatu cara mengakses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa. Salah satu dari sekian banyak strategi itu adalah *flash card*.

Permainan *flash card* merupakan alat belajar yang efektif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan *flash card* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang studi atau tematik studi. *Flash card* sebagai media ajar guru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan. Siswa memainkan *flash card* dalam aturan-aturan yang ditentukan guru.

Aktivitas permainan *flash card* siswa pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan metode *flash card* baik digunakan pada pelajaran yang sulit, seperti matematika, bahasa Inggris atau pada pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi. Menurut

c. Prosedur Penerapan Strategi Flash Card

Penggunaan strategi mengajar *flash card* yang perlu diketahui adalah bentuk *flash card* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu flash card. *Flash card* sebaiknya disusun dan dikelompokkan berdasarkan subyek yang sama. Gambar pada *flash card* harus berukuran cukup besar dan jelas. Berikut contoh prosedur penerapan strategi *flash card*:

1. Guru membuat kartu *flash card* dari bahan bekas.
2. *Flash card* dibuat dari kardus agar lebih kuat, namun dapat juga dibuat dari bahan karton. Agar tampilan media *flash card* bagus, sebaiknya gambar dan pertanyaan diketik kemudian ditempel pada *flash card*. Dan agar tampilan *flash card* awet dan tahan lama penggunaannya, sebaiknya *flash card* dilakban.
3. Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.

- Teknis permainan, siswa diminta mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan *flash card*.
- Aturan permainan, dalam mencari pasangan kartu (*flash card*) siswa diberikan limit waktu,



funkreatifittaz.blogspot.com



namun sampai limit waktu selesai ada siswa yang belum menemukan pasangan *flash card*, maka siswa mendapatkan kartu merah.

4. Aktivitas belajar siswa saat mencari pasangan *flash card* dilakukan tanpa suara. Namun dilakukan dengan kode tertentu. Kode jempol jika siswa telah menemukan pasangn *flash card*.

Berikut contoh lain prosedur penerapan strategi *flash card* untuk pelajaran matematika, yang disadur dari *indonesia mengajar.org*. Contoh:

- ✓ Guru membagikan satu kartu *flash card* kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (Bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah). (Siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan)
- ✓ Guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan.
- ✓ Siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (Aktivitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa suara).
- ✓ Guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai.
- ✓ Guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya.
- ✓ Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.



indonesiamengajar.org

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Flash Card

Strategi pembelajaran menggunakan *flash card* dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) sampai sekolah menengah atas (SMA). Isi kalimat/pertanyaan pada *flash card* disesuaikan dengan kelompok usia belajar siswa.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Strategi *flash card* dalam aktivitas belajar siswa merupakan cara mengakses informasi melalui kecerdasan spasial-visual dan kinestetik. Kecerdasan lainnya yang mengikuti aktivitas siswa sangat tergantung prosedur aktivitas yang dibuat guru. Aktivitas belajar *flash card* dilakukan secara kelompok (kecerdasan interpersonal). Materi belajar adalah matematika dan ilmu pengetahuan alam (logis-matematis). Visual dan kinestetik adalah modalitas belajar yang terpakai pada strategi *flash card*.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian proses belajar siswa dari strategi *flash card* dikategorikan dari penilaian unjuk kerja (*performance*). Pilihan penilaian unjuk kerja menekankan pada proses kerja, sehingga mekanisme penilaian proses strategi *flash card* menggunakan rubrik. Berikut contoh rubrik penilaian strategi *flash card*:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI FLASH CARD

Kriteria	Poin Nilai			
	 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Proses aktivitas belajar <i>flash card</i>	Menemukan semua pasangan kartu (<i>flash card</i>) dengan kesemuanya tepat	Menemukan semua pasangan kartu (<i>flash card</i>), namun hanya satu yang tidak tepat	Menemukan semua pasangan kartu (<i>flash card</i>), namun hanya dua yang tidak tepat	Menemukan semua pasangan kartu (<i>flash card</i>), namun hanya tiga yang tidak tepat
Kecepatan menemukan gambar sesuai pertanyaan	Waktu menemukan gambar pada semua <i>flash card</i> kurang dari waktu yang ditetapkan	Menemukan gambar pada semua <i>flash card</i> tepat sesuai waktu yang ditetapkan	Menemukan gambar pada semua <i>flash card</i> lebih 2 menit dari waktu yang ditetapkan	Menemukan gambar pada semua <i>flash card</i> lebih di atas 3 menit dari waktu yang ditetapkan
Respons kepada teman saat mencari pasangan kartu (<i>flash card</i>)	Berinteraksi dengan ramah, jujur, dan menghargai teman saat saling mencari dan menemukan pasangan kartu	Berinteraksi dengan ramah, jujur namun kurang menghargai teman saat saling mencari dan menemukan pasangan kartu	Berinteraksi dengan ramah, namun tidak jujur dan kurang menghargai teman saat saling mencari dan menemukan pasangan kartu	Tidak menunjukkan interaksi yang ramah dan kurang menghargai teman saat saling mencari dan menemukan pasangan kartu

Inti penilaian rubrik disyaratkan dari kriteria yang dibuat. Nah, senjata RAHASIA membuat kriteria rubrik penilaian didasari dari PROSES AKTIVITAS dalam kegiatan belajar siswa.

PERHATIAN: Apa pun STRATEGI yang digunakan guru PAHAMI LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN YANG MENJADI AKTIVITAS SISWA. DASAR inilah yang mendasari munculnya KRITERIA dalam RUBRIK PENILAIAN. KRITERIA PENILAIAN MENCAKUP ASPEK PSOKIMOTORIK, KOGNITIF, DAN SIKAP.

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Flash Card)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	4	3	4	11	92
2	Fathima Tasya	4	3	3	10	83
3	Nisrina Salsabila Said	4	4	4	12	100



lanjutan ...

4	Yusuf Fawwaz	4	4	3	11	92
5	Siti Hajar	3	3	4	10	83
6	Fatimah Azzahra	4	3	4	11	92
7	Muhammad Daud	2	2	4	8	67
8	Ibrahimsyah	3	3	3	9	75
9	Naila Lukman	4	4	2	10	83
10	Abdurahman Faiz	4	4	3	11	92
11	Sabrina Aulia Said	4	4	4	12	100
12	Muhammad Zakcy	1	1	4	6	50

E. Strategi Mengajar Kecerdasan Musik

“Setiap orang adalah seniman”. Setiap kita memiliki cita rasa yang relatif terhadap seni itu sendiri. Maka, ada orang yang memiliki level *intelligence* yang tinggi dalam bidang seni, walau tidak dimungkiri, juga ada yang memiliki level *intelligence* rendah dalam bidang seni. Menurut Gardner, kecerdasan musik merupakan bentuk bakat manusia yang paling awal muncul. Gardner menyatakan bahwa keahlian di bidang musik bergantung pada bertambahnya pengalaman hidup seseorang.

Dikutip dari *Live Science*, bahwa musik mampu memengaruhi otak dengan cara yang luar biasa ketika seseorang sedang mendengarkan musik. Siswa yang melakukan apersepsi sebelum belajar, otaknya akan terkondisi pada frekuensi 9-13 hertz, artinya otak siswa berada dalam kondisi alpa, yaitu suatu kondisi rileks, santai dan memikirkan jalan keluar terhadap suatu masalah dan siap mempelajari suatu materi. (Said, 2010)

Tidak dimungkiri, di antara siswa kita di kelas merasa mudah menerima pelajaran jika sembari mendengarkan musik. Pengetahuan terjadi pada *cluster* otak bagian *cerebrum*, *ganglia basal*, dan motor korteks. Amen (2012: 97) menjelaskan, bahwa *ganglia basal* bertanggung jawab terhadap keselarasan perasaan dan gerakan, mengubah dan memperlancar perilaku motorik halus dan menekan perilaku motorik yang tidak diinginkan. Di area *ganglia basal*, pembauran perasaan, pikiran, dan gerakan tubuh berlangsung.

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Musik	Kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada pola titi nada, melodi, dan ritme	Kepekaan menciptakan dan mengapresiasi irama, pola, titi nada, serta apresiasi bentuk-bentuk ekspresi emosional musikal	Kemampuan menciptakan lagu, membentuk irama, mendengar nada dari sumber bunyi atau alat-alat musik	<i>Lobus temporal</i> kanan

Berikut strategi-strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan seni, di antaranya:



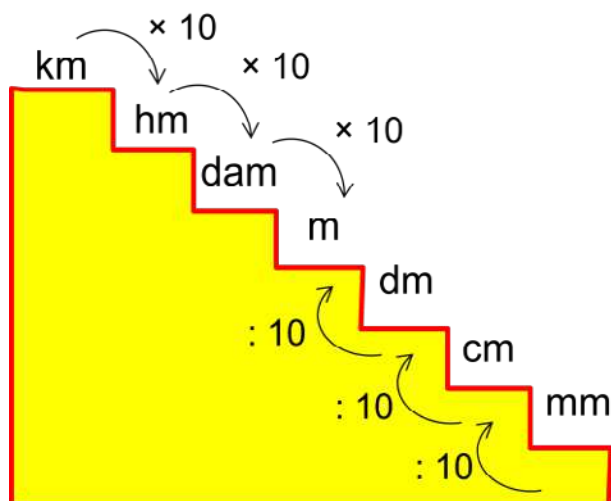
63. PARODI

a. Definisi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* parodi adalah seni atau karya seni yang dengan sengaja meniru gaya dari penulis atau pencipta lain dengan efek mencari kejenakaan.

b. Strategi Parodi

Strategi mengajar menggunakan parodi lagu membantu siswa mengingat pelajaran dan akan mudah untuk diingat. Inti parodi lagu adalah lirik lagu yang berisi informasi pelajaran. Strategi mengajar parodi sangat cocok pada materi yang cenderung hafalan, tinggal bagaimana guru menyiasati dengan mengubahnya ke dalam lirik lagu yang ada, seperti pada lirik lagu berikut ini:



Setiap turun 1 tangga dikali 10
Setiap naik 1 tangga dibagi 10

Parodi Lagu: Naik – naik ke Puncak Gunung

Naik – Naik Tangga Konversi

Kilo, hekto, deka, METER, desi, senti, mili
Semuanya dikali sepuluh itu tandanya turun
Mili, senti, desi, METER, deka, hekto, kilo
Semuanya dibagi sepuluh itu tandanya naik

Kilo, hekto, deka, METER, desi, senti, mili
Semuanya dikali sepuluh itu tandanya turun
Mili, senti, desi, METER, deka, hekto, kilo
Semuanya dibagi sepuluh itu tandanya naik

Contoh:

10 kg berapa gram?

Jawab:

Kilogram turun 3 anak tangga ke gram (karena TURUN 3 kali, maka dikali 1.000)

Sehingga $10 \text{ kKg} \times 1000 = 10.000 \text{ gram}$

c. *Prosedur Penerapan Strategi Parodi*

Beberapa hal yang perlu dilakukan guru ketika ingin menggunakan parodi sebagai strategi pembelajarannya, sebagai berikut:

1. Memilih judul lagu (lirik lagu) yang akan digunakan sebagai parodi
2. Guru membuat contoh parodi lagu (di dalam lagu berisi materi ajar).

Parodi Lagu: Selawat Nabi (Chatib, 2009)

Part of Body

I have one head on my body
I have two hands on my body
I have one stomach on my body
I have two feet Part of body

There is one mouth on my face
There is one nose on my face
There are two eyes on my face
There are two ears
Part of face

3. Atau, siswa secara kreatif dapat membuat parodi lagu yang berisi materi ajar, seperti contoh berikut ini:

"Cobalah untuk Setia", song by: Krisdayanti: (Sugiarti. Jurnal Pendidikan Penabur - No.05/Th.IV/ Desember 2005).

Parodi:

Beban dari Titik Tumpu

Intro: *Pada zamannya tuas telah digunakan oleh banyak ilmuwan
Lain untuk memudahkan melakukan suatu pekerjaan
Tetapi archimedes-lah yang pertama kali
Mendemonstrasikan secara matematis*

Reff. *Bahwa mulai perbandingan antara kuasa-Nya
Diberikan dan beban yang dinaikkan sama
Dengan kebalikan dari nilai perbandingan
Antar jarak kuasa dan beban dari titik tumpu
Archimedes bahkan dengan bangga
Menyatakan bahwa seandainya*



*la dapat berdiri
Di suatu tempat yang jaraknya cukup*

Reff. ...

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Parodi

Penerapan strategi mengajar parodi cocok pada semua level jenjang pendidikan. Tidak hanya anak usia dini (PAUD/TK) yang senang belajar menggunakan parodi lagu, namun secara umum siswa level menengah menunjukkan keterkaitan. Penggunaan strategi parodi sangat tepat pada siswa usia dini (PAUD/TK), sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP). Sementara pada siswa level menengah keatas (SMA), jika menggunakan parodi disesuaikan dengan jenis lagu yang digunakan.

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Mengajar dengan strategi parodi berhubungan dengan kecerdasan musik yang dimiliki siswa. Adapun modalitas belajar strategi parodi adalah auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Berikut rubrik penilaian strategi parodi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PARODI

Kriteria	Poin Nilai			
	 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Aktivitas proses parodi	Isi parodi lagu mengandung 8 - 10 informasi materi	Isi parodi lagu mengandung 5 - 7 informasi materi	Isi parodi lagu mengandung kurang dari 4 informasi materi	Tidak mampu membuat parodi lagu yang berisi materi ajar
Hasil karya parodi	Mampu membuat/ mencipta parodi lagu dicirikan dengan mengganti isi lagu dengan materi	Mampu membuat/ mencipta parodi lagu, namun isi lagu dengan materi tidak berhubungan	Membuat parodi lagu, namun isi lagu dengan materi tidak berhubungan dan karya yang dibuat tidak rampung dan terkesan asal buat	Tidak membuat hasil karya
Kerja sama dalam membuat karya parodi lagu	Semua anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja dan kerja sama yang baik	Sebagian besar anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja dan kerja sama yang baik	Sebagian kecil anggota kelompok menunjukkan pembagian kerja dan kerja sama yang baik	Tidak ada kerja sama yang baik antar- kelompok



Keberanian menampilkan hasil karya parodi	Semua anggota kelompok percaya diri dan berani menampilkan parodi ciptaannya	Semua besar anggota kelompok percaya diri dan berani menampilkan parodi ciptaannya	Semua kecil anggota kelompok percaya diri dan berani menampilkan parodi ciptaannya	Tidak ada yang mau menampilkan parodi hasil karya kelompok

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Parodi)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	Total	Nilai
1	Hanin Zafira Al Hana	4	4	4	4	16	100
2	Fathima Tasya	4	4	4	4	16	100
3	Nisrina Salsabila Said	4	4	4	4	16	100
4	Yusuf Fawwaz	4	4	3	4	15	94
5	Siti Hajar	4	4	3	4	15	94
6	Fatimah Azzahra	4	4	3	4	15	94
7	Muhammad Daud	3	4	4	4	15	94
8	Ibrahimsyah	3	4	4	4	15	94
9	Naila Lukman	3	4	4	4	15	94
10	Abdurahman Faiz	4	3	3	4	14	88
11	Sabrina Aulia Said	4	3	3	4	14	88
12	Muhammad Zakcy	4	3	3	4	14	88

64. KONSER

a. Definisi

Konser menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, adalah pertunjukan musik di depan umum; pagelaran musik.

b. Strategi Konser

Aktivitas strategi konser dalam proses pembelajaran adalah siswa memainkan pertunjukan musik secara berkelompok atau individu di depan kelas yang disaksikan oleh siswa kelompok lain. Kelom-



pok siswa sebagai pendengar dapat memberikan penilaian. Saya pernah mendampingi guru Kelas 2 Sekolah Dasar al-Jannah, Jakarta yang mengajar menggunakan konser sebagai strategi pembelajaran. Dari rekomendasi gaya belajar hasil *multiple intelligences research*, kelas tersebut menunjukkan siswa yang dominan senang musik dan kinestetik. Sehingga, dipilih metode yang sesuai dengan konten materi, yaitu strategi konser, yakni siswa belajar melalui pendekatan musik.

Dari hasil belajar siswa, menunjukkan semangat dan motivasi belajar siswa yang tinggi, ditandai dengan partisipasinya semua siswa di kelas tersebut. Padahal, di kelas itu beberapa anak sangat sulit untuk fokus saat belajar.

c. Prosedur Penerapan Strategi Konser

Syarat utama yang perlu diperhatikan guru menggunakan strategi konser adalah kesesuaian konten materi ajar. Berikut prosedur penerapan strategi konser dalam pembelajaran:

1. Tentukan terlebih dahulu judul materi ajar.

Contoh:

Materi : Bunyi

Kompetensi Dasar : Kemampuan mengenal dan memahami sumber-sumber bunyi yang ada di lingkungan sekitar.

2. Guru menyiapkan media atau meminta siswa membawa media seperti: sendok/garpu, botol kaca, tutup panci, galon minuman kemasan yang diisi beras, botol air mineral ukuran besar, serta media-media yang bisa menghasilkan bunyi seperti bambu dan lain-lain yang ada di sekitar.
3. Aktivitas pembelajaran strategi konser idealnya dilakukan secara berkelompok/grup.w
4. Guru meminta setiap kelompok untuk memberi nama kelompoknya.

Contoh:

☞ Nama grup : ST12

☞ Personel :

1. Ahmad Maulana	5. Fatimah Azzahra
2. Yusuf Fawwaz	6. Ibrahimsyah
3. Siti Hajar	7. Sultan Salahuddin
4. Muhamad Daud	8. Salman Zaky

5. Guru menyiapkan lembar kegiatan konser seperti ini dan dibagikan kepada setiap anggota personel grup konser.

No.	Media	Sumber Bunyi	Jenis Bunyi	Cara Memainkan
1.	Sendok			
2.	Tutup panci			
3.	Botol kaca			



lanjutan ...

4.	Botol isi beras			
5.	Galon			
6.	Bambu			

- Guru membantu siswa melakukan latihan membunyikan media-media dengan cara dipukul.
- Setiap grup konser mendapatkan kesempatan tampil. Guru memutar musik dari *handphone out speaker*, lalu grup konser tampil dengan membunyikan instrumen media yang dipegang masing-masing, sambil mengikuti irama musik. Adapun grup lainnya, menjadi penonton dan memberikan penilaian. (Metode memberikan penilaian adalah taktik untuk melibatkan siswa terlibat aktif dalam aktivitas belajar)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Konser

Umumnya jika belajar melalui pendekatan musik sangat disenangi oleh siswa, khususnya siswa-siswa usia dini. Guru dapat menggunakan strategi konser dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa. Dimulai dari siswa jenjang usia dini (PAUD/TK), siswa sekolah dasar (SD), dan siswa sekolah menengah pertama (SMP).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Aktivitas konser dalam proses belajar merupakan pendekatan kecerdasan musik, jika dilakukan secara berkelompok (interpersonal) dengan melibatkan gaya dan *performance* tampilan (kinestetik). Akhir dari aktivitas belajar adalah siswa menjawab soal dari materi-materi yang dikonserkan (logis-matematis), modalitas belajar strategi konser adalah audio dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Aktivitas penilaian strategi konser dapat berupa:

- Penilaian *performance*, yaitu menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi.
- Penilaian sikap, yaitu menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap.

Berikut rubrik penilaian autentik strategi konser:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KONSER

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		 Baik Sekali 3	 Baik 2	 Cukup 1



lanjutan ...

Proses konser	30%	Semua anggota grup konser tampil dengan penuh percaya diri dan kreatif memainkan media sumber bunyi	Semua anggota grup konser tampil dengan percaya diri namun kurang kreatif memainkan media sumber bunyi	Sebagian anggota grup konser tampil namun kurang percaya diri dan kurang kreatif memainkan media sumber bunyi
Kekompakan grup	30%	Semua anggota grup menunjukkan kekompakan	Sebagian anggota grup kompak, sebagian belum kompak	Semua anggota grup tidak menunjukkan kekompakan
Hasil lembar isian konser	40%	Jawaban isian lembar kegiatan konser lengkap dan betul semua	Jawaban isian lembar kegiatan konser lengkap namun beberapa isian salah	Tidak menjawab isian lembar kegiatan konser

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Konser)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	2	3	3	0,6	0,9	1,2	3	90
2	Yusuf Fawwaz	2	3	3	0,6	0,9	1,2	3	90
3	Siti Hajar	2	3	3	0,6	0,9	1,2	3	90
4	Fatimah Azzahra	2	3	3	0,6	0,9	1,2	3	90
5	Muhammad Daud	2	3	3	0,6	0,9	1,2	3	90
6	Ibrahimsyah	2	3	3	0,6	0,9	1,2	3	90
7	Sultan Salahuddin	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
8	Salman Zaky	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
9	Dian Isnaini	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
10	Setho Aji	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
11	Azka Naufal	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
12	Oziel Putra Mahris	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100



65. GAMES TEBAK BUNYI

a. Definisi

Games tebak bunyi adalah permainan tebak-tebakan yang dilakukan antara peserta didik dan dibatasi waktu lima detik pada setiap tebakan.

b. Strategi Games Tebak Bunyi

Saya pernah mengajar di sekolah yang setiap kelasnya terdapat *speaker*, fungsi *speaker* sangat multifungsi, di antaranya digunakan guru memutar musik yang mampu memberikan ketenangan belajar siswa. Kita tidak mungkir, jika di antara siswa kita di kelas merasa mudah menerima pelajaran jika sembari mendengarkan musik.

Dari fakta tersebut, guru bisa menggunakan media musik sebagai alternatif metode dalam kegiatan proses belajar siswa. Melibatkan musik dalam aktivitas pembelajaran membantu siswa yang memiliki kecenderungan kecerdasan musik tinggi.

c. Prosedur Penerapan Strategi Games Tebak Bunyi

Guru kreatif mampu memfasilitasi proses belajar siswanya yang memiliki gaya belajar musik. Sebagai contoh, kuis tebak lagu daerah, siswa diminta menebak judul lagunya, dari daerah mana lagu itu berasal, dan setelah waktu menebak (benar atau salah tebakan lagu) kelompok siswa dapat menyanyikan lagu itu secara bersama, seperti pada kuis *Berpacu dalam Melodi* di TVRI.

Dalam strategi tebak bunyi, siswa akan menebak asal sumber bunyi. Berikut penggunaan strategi tebak bunyi, yaitu:

1. Guru menyiapkan benda-benda tertentu, seperti: besi, aluminium, sendok, galon, ember, gelas kaca, gelas plastik, panci, bambu, atau semua benda-benda di alam yang dapat menghasilkan bunyi.
2. Guru meminta peserta didik membentuk setengah lingkaran besar.
3. Sambil memegang alat tulis dan buku kerja, siswa menyimak jenis-jenis bunyi yang dibunyikan guru.
4. Benda yang dibunyikan guru tidak boleh kelihatan oleh peserta didik, misalnya benda dibunyikan di balik meja yang tertutup taplak meja guru.
5. Permainan tebak bunyi dapat dilakukan secara kelompok atau perorangan tergantung prosedur aktivitas *lesson plan* yang dibuat guru.
6. Memberikan batasan waktu antara 5 sampai 10 detik pada setiap satu tebakan.
7. Siswa yang menjawab tebakan bunyi dengan tepat mendapatkan bintang.
8. Siswa yang menjawab dengan benar diharuskan mengikuti bunyi suara tersebut (cara ini agar suasana kelas semarak).



Salah satu materi yang cocok menggunakan strategi ini adalah berkaitan dengan materi bunyi (sumber bunyi) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dan tematik benda-benda di lingkungan sekitar, subtema wujud benda dan cirinya. Aktivitas belajar strategi permainan tebak bunyi dapat diatur lebih kreatif oleh guru sesuai dengan kondisi dan keadaan kelas.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Games Tebak Bunyi

Aktivitas belajar strategi tebak bunyi dapat dilakukan pada semua level pengajaran. Lebih disarankan penerapan strategi tebak bunyi pada kelompok usia dini (PAUD) dan sekolah dasar (SD).

e. Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar

Mengajar dengan menggunakan strategi tebak bunyi berkaitan dengan kecerdasan musik. Siswa yang memiliki kecenderungan musik akan menikmati aktivitas belajar tersebut. Adapun modalitas belajar strategi tebak bunyi adalah auditori.

f. Penilaian Autentik dan Hasil Penilaian

Penilaian autentik strategi tebak bunyi menggunakan rubrik penilaian:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK BUNYI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Jumlah Tebakan	80%	Semua sumber bunyi yang ditebak benar	Sebagian besar sumber bunyi yang ditebak benar	Sebagian kecil sumber bunyi yang ditebak benar	Sumber bunyi yang ditebak salah semua
Kecepatan menebak tebakan bunyi	20%	< dari 5 detik	Pas 5 detik	≥ 5 detik	Belum mampu menebak



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Tebak Bunyi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	4	2	3,2	0,4	3,6	90
2	Fathima Tasya	4	4	3,2	0,8	4	100
3	Nisrina Salsabila Said	4	2	3,2	0,4	3,6	90
4	Yusuf Fawwaz	4	4	3,2	0,8	4	100
5	Siti Hajar	3	3	2,4	0,6	3	75
6	Fatimah Azzahra	3	4	2,4	0,8	3,2	80
7	Muhammad Daud	3	3	2,4	0,6	3	75
8	Ibrahimsyah	4	4	3,2	0,8	4	100
9	Naila Lukman	3	4	2,4	0,8	3,2	80
10	Abdurahman Faiz	4	4	3,2	0,8	4	100
11	Sabrina Aulia Said	3	3	2,4	0,6	3	75
12	Muhammad Zakcy	3	3	2,4	0,6	3	75

66. BERNYANYI

a. Definisi

Bernyanyi dalam aktivitas belajar mengajar adalah siswa menyanyikan sebuah lagu, baik secara berkelompok maupun individu, di mana komponen isi lagu-lagu merupakan materi ajar yang dipelajari.

b. Strategi Bernyanyi

Saat saya mengajar, sering saya menemukan kenyataan siswa yang memasang *headset* dalam mendengarkan musik. Tentu mereka adalah siswa-siswa yang menyukai musik, bahkan memiliki hobi mendengarkan musik. Perilaku siswa tersebut adalah representasi dari rasa suka akan musik.

Sintaks strategi bernyanyi adalah siswa menyanyikan sebuah lagu di mana isi lagu adalah kumpulan-kumpulan materi ajar, atau materi ajar dibuat dalam konteks lagu. Seorang siswa yang berkebutuhan khusus (lihat Sekolah Anak-anak Juara), memiliki kemampuan membuat lagu, meng-



ubah dan mengaransemen lagu. Pada kasus siswa yang menyenangi (berbakat) pada musik, guru dapat menggunakan strategi bernyanyi dalam kegiatan mengajar.

c. *Prosedur Penerapan Strategi Bernyanyi*

Berikut contoh menerapkan strategi bernyanyi dalam kegiatan pembelajaran siswa.

Judul: Colors

I have many colors
 Red merah, green hijau
 Blue biru, black hitam
 Yellow itu kuning
 Brown coklat, white putih
 Purple itu ungu
 Yang grey abu-abu



d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Bernyanyi*

Tidak semua siswa menyenangi belajar dengan cara bernyanyi, namun banyak siswa yang merasa nyaman dan mudah memahami materi ajar jika menggunakan cara yang mereka sukai seperti bernyanyi. Lebih khusus pembelajaran pada siswa usia dini tepat jika menggunakan teknik bernyanyi, karena bernyanyi pada usia ini merupakan aktivitas yang meringankan bagi otak anak untuk menerima kegiatan belajar secara riang.

Pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar SD sampai sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA), belajar melalui teknik bernyanyi bisa menjadi pilihan guru, khususnya pada siswa-siswa yang menyukai dan menggemari musik.

e. *Pendekatan Multiple Intelligence dan Modalitas Belajar*

Seperti metode parodi dalam kegiatan belajar mengajar siswa, strategi belajar melalui bernyanyi adalah implementasi cara belajar siswa yang suka musik. Jenis aktivitas kegiatan belajar bernyanyi dilakukan dengan aktif menggunakan media adalah representasi modalitas belajar kinestetik dan audio.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Penilaian autentik pada strategi bernyanyi menggunakan penilaian untuk kerja, contoh rubrik penilaian di atas, apabila lagu yang berisi materi ajar dibuat oleh guru.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI BERNYANYI

Kriteria	Poin Nilai		
	 Baik Sekali 3	 Baik 2	 Cukup 1
Harmonisasi lagu yang dinyanyikan secara berkelompok	Menyanyikan lagu secara kompak dan lagu terdengar harmonis	Lagu yang dinyanyikan terdengar tidak harmonis dan tampak tidak kompak dalam menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu, namun terkesan asal saja/tidak mau menyanyikan lagu
Jumlah pertanyaan soal yang berhasil dijawab	Mampu menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu dengan benar semua	Menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu, namun hanya sebagian besar saja yang benar	Menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu, namun hanya sebagian kecil saja yang benar

Sementara rubrik di bawah ini merupakan contoh rubrik penilaian apabila lagu yang berisi materi ajar dibuat oleh siswa.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KONSER

Kriteria	Poin Nilai		
	 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2
Kesempurnaan lagu yang dibuat dari materi ajar	Lagu yang dibuat dapat dinyanyikan dengan mudah, dan mengandung semua inti materi ajar	Lagu yang dibuat sumbang jika dinyanyikan, namun mengandung sebagian besar inti materi ajar	Lagu yang dibuat sumbang jika dinyanyikan, dan hanya mengandung sebagian kecil saja inti materi ajar
Harmonisasi lagu yang dinyanyikan secara berkelompok	Menyanyikan lagu secara kompak dan lagu terdengar harmonis	Lagu yang dinyanyikan terdengar tidak harmonis dan tampak tidak kompak dalam menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu, namun terkesan asal saja/tidak mau menyanyikan lagu
Jumlah pertanyaan soal yang berhasil dijawab	Mampu menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu dengan benar semua	Menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu, namun hanya sebagian besar saja yang benar	Menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu, namun hanya sebagian kecil saja yang benar



F. Strategi Mengajar Kecerdasan Kinestetik

Siswa dengan gaya belajar kinestetik nyaman belajar melalui tindakan dan praktik langsung. Gaya belajar kinestetik lebih senang berada di lingkungan tempat dia bisa memahami sesuatu lewat pengalaman nyata. Kemampuan bergerak di sekitar objek atau gerakan psikomotorik tubuh yang tanpa disadari aktif adalah inti gaya belajar kinestetik. Siswa yang dominan kinestetik, lebih mudah menangkap dan merespons pelajaran melalui gerakan-gerakan tubuh. Chatib dan Said (2012). Amen (2011: 97) menyebut, gerakan tubuh ini melibatkan seluruh anggota tubuh, pancaindra dengan menyatakan perasaan dan pikiran dalam merespons proses pembelajaran.

Ciri gaya belajar kinestetik adalah gemar menyentuh sesuatu yang dijumpainya, menggunakan objek nyata sebagai alat bantu belajar, banyak gerakan fisik dan koordinasi tubuh yang baik, saat membaca menunjuk kata-katanya dengan jari tangan, unggul dalam olahraga dan keterampilan tangan, dan menggunakan gerakan tubuh saat mengungkapkan sesuatu. Konsekuensi dasar gaya belajar kinestetik adalah siswa sulit mempelajari hal yang abstrak, siswa tak bisa duduk diam saat belajar, dan energi geraknya cukup tinggi,—kita sering menyebut anak aktif yang tak bisa diam—sehingga jika tak disalurkan dapat berpengaruh pada konsentrasi belajarnya.

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Kinestetik	Kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada pola titi Anda, melodi, dan ritme	Kepekaan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengolah objek, respons dan refleksi	Kemampuan gerak motorik dan keseimbangan	Sereblum, ganglia basal, korteks di kedua belahan otak (hemisphere)

Berikut strategi-strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan kinestetik di antaranya:

67. JAWABAN STIK

a. Definisi

Jawaban stik dalam pembelajaran adalah permainan mengambil soal dari stik es krim secara perlahan dan hati-hati tanpa menyentuh stik es krim yang saling bertumpuk.

b. Strategi Jawaban Stik

Inti pembelajaran kreatif adalah *fun learning process*. Salah satu kreativitas *fun learning process* adalah strategi jawaban stik. Strategi jawaban stik merupakan aktivitas belajar siswa menggunakan media stik es krim.

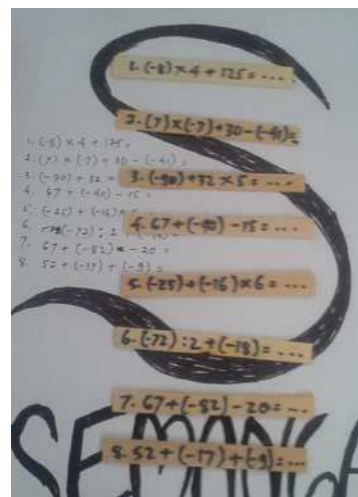
Tipe pembelajaran strategi *answer stick* tidak hanya menuntut kemampuan kognitif siswa dalam menjawab pertanyaan namun juga siswa dituntut terampil mengambil stik tanpa mengenai stik yang lain. Pada kondisi yang demikian aktivitas belajar siswa menggunakan strategi jawaban stik menjadi *fun* dan heboh.



c. Prosedur Penerapan Strategi Jawaban Stik

Dalam pembelajaran stik es krim sebagai media. Bagian stik terdapat pertanyaan yang harus dijawab siswa. Bagaimana menggunakan strategi *answer stick* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan stik es krim. Sebaiknya jumlah stik antara 30 sampai 50 buah, tergantung banyaknya pertanyaan.
2. Guru menuliskan pertanyaan pada punggung stik es krim. Pertanyaan berupa materi ajar yang telah dipelajari siswa.
3. Siswa memainkan permainan jawaban stik. Permainan *answer stick* dapat dilakukan secara kelompok.
4. Langkah-langkah permainan, sebagai berikut:
 - Siswa membentuk lingkaran.
 - Siswa melakukan *hompimpa* untuk menentukan siapa siswa yang pertama kali memainkan lemparan stick.
 - Siswa yang memenangkan *hompimpa* mendapat giliran pertama memegang kumpulan stik dan melepaskan sampai berhamburan di lantai (saat melepas stik jangan terlalu tinggi).
 - Siswa mengambil salah satu stik (saat mengambil stick tidak boleh sampai menggoyang stik yang lain), jika goyang maka siswa diganti dengan siswa gilirannya searah jarum jam. (lihat gambar 4.13)
 - Jika berhasil mengambil stik tanpa menggoyang stik lain, siswa wajib menjawab pertanyaan yang ada pada stik yang diambil, jika berhasil siswa mendapatkan satu stik, dan berhak melanjutkan permainan pada stik, namun jika tidak bisa menjawab pertanyaan pada stik, maka permainan diambil alih oleh siswa berikutnya dan stik dikembalikan lagi.
 - Pemenang pada permainan ini adalah siswa yang paling banyak mendapatkan stik es krim. Siswa yang paling banyak mendapatkan stik adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar.



dok. pribadi

Gambar 4.13:

Siswa menjawab pertanyaan melalui aktivitas *fun learning* menggunakan strategi jawaban stik.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Jawaban Stik

Aktivitas belajar siswa menggunakan strategi jawaban stik sangat mudah diterapkan. Penerapan pembelajaran strategi jawaban stik direkomendasikan untuk siswa Kelas 3 sampai Kelas 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa menengah atas (SMA).



e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Permainan stik merupakan ranah kecerdasan kinestetik. Siswa yang berhasil mengambil stik tanpa mengena stik lain dan mampu menjawab pertanyaan (kinestetik dan logis matematik). Adapun modalitas belajar strategi tersebut adalah kinestetik dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Ranah penilaian aktivitas belajar siswa menggunakan strategi *answer stick* dapat dikategorikan sebagai jenis penilaian unjuk kerja. Berikut rubrik penilaian autentik *strategi answer stick*.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI JAWABAN STIK

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Jumlah stik yang diperoleh	50%	Mampu mengumpulkan stik paling banyak	Mengumpulkan stik antara 5 sampai 7	Mengumpulkan stik antara 2 sampai 4	Mengumpulkan stik kurang dari 2
Menjawab pertanyaan dari stik	50%	Menjawab semua pertanyaan dari stik dengan benar	Menjawab 5 sampai 7 pertanyaan dari stik dengan benar	Menjawab 2 sampai 4 pertanyaan dari stik dengan benar	Menjawab 2 pertanyaan dari stik dengan benar

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Jawaban Stik)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	3	4	1,5	2	3,5	88
2	Sabrina Aulia Said	4	3	2	1,5	3,5	88
3	Nisrina Salsabila Said	3	3	1,5	1,5	3	75
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1,5	1,5	3	75
5	Abdullah Ali	2	2	1	1	2	50
6	Muhammad Zakcy	4	4	2	2	4	100



7	Muhammad Daud	4	4	2	2	4	100
8	Ibrahimsyah	4	3	2	1,5	3,5	88
9	Naila Lukman	3	3	1,5	1,5	3	75
10	Fajar Adi Nugraha	4	3	2	1,5	3,5	88

68. MEMANCING IKAN

a. Definisi

Fishing game (bahasa Inggris), berarti memancing ikan. Aktivitas pembelajaran memancing ikan adalah siswa memancing soal yang tertempel pada ikan.

b. Strategi Memancing Ikan

Di tempat saya mengajar, tepatnya di SDIT Fajar Hidayah, Kota Wisata jenis strategi pembelajaran memancing ikan digunakan pada pembelajaran bahasa Arab dan Inggris. Strategi memancing ikan dapat juga digunakan untuk pelajaran selain bahasa Inggris dan bahasa Arab. Dasar penggunaan strategi tersebut adalah aktivitas permainan sebelum menjawab soal. Sebagaimana pengalaman kami menggunakan strategi ini, aktivitas memancing ikan tidak menjenuhkan dan siswa terlihat aktif dan menyenangkan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Fishing Game

Teknik penerapan strategi memancing ikan menitikberatkan pada aktivitas *fun* dalam pembelajaran, yang mana endingnya adalah siswa menjawab pertanyaan yang ada pada ikan. Berikut penerapan strategi memancing ikan.

1. Guru membuat pancing dengan bahan lidi yang disatukan agar tangkai pancing kuat (menyatukan kumpulan lidi sekitar 5 batang lidi dan disatukan dengan ikatan lakban)
2. Tali pancing nya dapat berupa tali semen yang diikatkan ke tangkai pancing, sementara kailnya adalah magnet kecil
3. Guru membuat ikan-ikanan dari kertas origami (jumlah ikan yang dibuat guru adalah sejumlah pertanyaan)
4. Di dalam potongan kertas ikan, guru menuliskan pertanyaan. Setiap satu ikan adalah satu pertanyaan.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Fishing Game

Secara umum, strategi pembelajaran memancing ikan dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan. Tergantung prosedur aktivitas yang dibuat guru dalam rencana kegiatan pembelajaran-



nya atau *lesson plan*. Dalam aktivitas pembelajaran, penerapan strategi memancing ikan direkomendasikan untuk jenjang taman kanak-kanak (TK), siswa sekolah dasar (SD), siswa menengah pertama (SMP) dan siswa menengah pertama (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Kinestetik adalah jenis *multiple intelligences approach* pada strategi memancing ikan. Jenis kecerdasan lain yang beririsan terhadap strategi ini adalah interpersonal (jika aktivitas belajar dilakukan secara berkelompok), intrapersonal (jika dilakukan secara individual), dan logis-matematis (menjawab dengan benar pertanyaan). Modalitas belajar, aktivitas *fishing games* adalah kinestetik dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Guru menilai aktivitas proses belajar siswa saat menggunakan strategi *fishing game* dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja (proses kerja). Penilaian proses kerja siswa harus dinilai secara autentik menggunakan pendekatan rubrik penilaian, yang harus mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan aspek sikap. Berikut contoh rubrik penilaian strategi memancing ikan:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MEMANCING IKAN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Jawaban tepat	70%	Semua pertanyaan dalam ikan dijawab dengan tepat	Sebagian besar pertanyaan dalam ikan yang dijawab dengan tepat	Sebagian kecil pertanyaan dalam ikan yang dijawab dengan tepat	Kurang dari 2 pertanyaan dalam ikan yang dijawab dengan tepat
Jumlah ikan yang dipancing	20%	Paling banyak mendapatkan ikan dari hasil pancingan	Mendapatkan ikan hasil pancingan, namun hanya beberapa saja	Mendapatkan ikan hasil pancingan, namun dari 2	Tidak ada satu pun ikan yang berhasil dipancing
Kecepatan menjawab pertanyaan yang benar	10%	< dari 5 detik	Pas 5 detik	≥ 5 detik	Belum mampu menebak



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Fishing Came)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	4	3	2	2,8	0,6	0,2	3,6	90
2	Fathima Tasya	4	4	2	2,8	0,8	0,2	3,8	95
3	Nisrina Salsabila Said	4	4	4	2,8	0,8	0,4	4	100
4	Yusuf Fawwaz	3	3	3	2,1	0,6	0,3	3	75
5	Siti Hajar	3	4	4	2,1	0,8	0,4	3,3	83
6	Fatimah Azzahra	3	4	3	2,1	0,8	0,3	3,2	80
7	Muhammad Daud	3	3	3	2,1	0,6	0,3	3	75
8	Ibrahimsyah	4	3	4	2,8	0,6	0,4	3,8	95
9	Naila Lukman	3	4	4	2,1	0,8	0,4	3,3	83
10	Abdurahman Faiz	4	4	4	2,8	0,8	0,4	4	100
11	Sabrina Aulia Said	4	4	4	2,8	0,8	0,4	4	100
12	Muhammad Zakcy	3	2	1	2,1	0,4	0,1	2,6	65

69. LOMPATAN BENAR SALAH

a. Definisi

Lompatan benar salah adalah suatu lompatan yang dilakukan secara berkelompok, mengutamakan kekompakan dan kerja sama yang dilakukan setelah selesai menerima aba-aba dalam bentuk pernyataan.

b. Strategi Lompatan Benar Salah

Strategi lompatan benar salah memfokuskan siswa melakukan aktifitas gerakan melompat dan mendorong kerja sama kelompok dalam aktivitas belajar. Strategi lompatan benar salah beririsan kuat dengan kecerdasan interpersonal. Tidak masalah, semuanya itu tergantung dari fokus mana guru akan menilainya. Inilah luar biasanya unsur kreativitas dalam menciptakan strategi-strategi pembelajaran kreatif.



c. *Prosedur Penerapan Strategi Lompatan Benar Salah*

Langkah-langkah menerapkan strategi lompatan benar salah dalam aktivitas belajar, sebagai berikut:

1. Tentukan tema pelajaran (strategi lompat benar salah dapat diterapkan pada semua topik/tema pembelajaran).
2. Buatlah pernyataan yang mengandung unsur benar atau salah.
3. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok (disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam satu kelas). Disarankan satu kelompok terdiri dari 8 sampai 10 siswa dan berikan nama setiap kelompok.
4. Aktivitas lompat benar salah dilakukan di luar kelas atau di dalam kelas, asalkan ada ruang untuk melompat.

Contoh penggunaan strategi lompatan benar salah:

1. Peserta didik dibagi 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri 10 orang.
2. Setiap kelompok peserta didik membentuk barisan, sambil berpegangan di pundak temannya (pegangan pundak tidak boleh terputus).
3. Kelompok siswa menyimak pernyataan yang dibacakan guru, misalnya: Presiden ke-3 Republik Indonesia adalah Abdurrahman Wahid.
4. Pernyataan di atas adalah salah, maka kelompok siswa secara serempak melompat ke kiri.

Aturan lompatan:

- ☞ Jika PERNYATAAN BENAR lompatan ke KIRI.
- ☞ Jika PERNYATAAN SALAH lompatan ke KANAN.
- ☞ Lompatan dilakukan 1 kali secara kompak, jika tidak kompak, kelompok peserta terkena diskualifikasi.

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Lompatan Benar Salah*

Penggunaan strategi lompatan benar salah dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan, khususnya level sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Pada level TK tidak disarankan. Penerapan pada setiap level yang berbeda dapat disesuaikan dan dikembangkan sendiri oleh guru.

e. *Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar*

Multiple intelligence approach strategi lompatan benar salah adalah kinestetik, namun beririsan kuat dengan kecerdasan interpersonal dalam hal kekompakan dan kerja sama serta kemampuan logis-matematis dalam hal kemampuan menentukan benar atau salah pada sebuah pernyataan. Modalitas belajar strategi lompatan benar salah adalah kinestetik dan auditori.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian autentik strategi lompatan benar salah adalah penilaian proses atau unjuk kerja. Berikut contoh rubrik penilaiannya:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI LOMPATAN BENAR SALAH

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Kurang 1
Hasil lompatan benar salah	60%	Menjawab pernyataan melalui lompatan yang benar sesuai pertanyaan	Menjawab pernyataan melalui lompatan yang, namun hasil lompatan tidak sesuai dengan pernyataan	Tidak melakukan lompatan sama sekali
Kekompakan	40%	Sangat kompak dan teratur dalam melompat	Sebagian besar melompat dengan benar namun sebagiannya lagi salah dalam melompat	Semua anggota kelompok salah saat melompat

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Lompatan Benar Salah)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	2	3	1,2	1,2	2,4	80
2	Fathima Tasya	2	3	1,2	1,2	2,4	80
3	Nisrina Salsabila Said	2	3	1,2	1,2	2,4	80
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1,8	1,2	3	100
5	Abdullah Ali	3	3	1,8	1,2	3	100
6	Fatimah Azzahra	2	3	1,2	1,2	2,4	80
7	Muhammad Daud	3	3	1,8	1,2	3	100
8	Ibrahimsyah	3	3	1,8	1,2	3	100
9	Naila Lukman	2	3	1,2	1,2	2,4	80



lanjutan ...

10	Abdurahman Faiz	3	3	1,8	1,2	3	100
11	Sabrina Aulia Said	2	3	1,2	1,2	2,4	80
12	Muhammad Zakcy	3	3	1,8	1,2	3	100

70. MATEMATIKA BASKET

a. Definisi

Matematika basket adalah suatu permainan matematika dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang basket.

b. Strategi Matematika Basket

Konsep dasar permainan matematika basket dalam proses pembelajaran terilhami dari keberhasilan belajar Totto-chan. Kisah Totto-chan adalah nyata di Jepang. Totto-chan *drop-out* dari sekolahnya karena ia tidak bisa diam (sangat aktif). Totto-chan membutuhkan sekolah yang tidak membatasi kebebasan berekspresi. Tentu bagi guru klasik, Totto-chan dianggap anak bodoh dan biang masalah, namun di mata guru super, Totto-chan adalah siswa dengan kegeniusan kinestetik tingkat tinggi.

Menurut Thomas Armstrong, strategi pembelajaran *multiple intelligences* menjadikan siswa sebagai sang juara pada bidang-bidang tertentu sesuai dengan kecerdasan yang menonjol pada dirinya, karena pada dasarnya dalam diri setiap siswa selalu ada satu atau lebih kecerdasan yang menonjol yang dimilikinya. Intinya, strategi matematika basket memfasilitasi aktivitas fisik (psikomotorik) siswa yang memang fitrah kecerdasannya kinestetik.

c. Prosedur Penerapan Strategi Matematika Basket

Langkah-langkah mengajar guru menggunakan strategi matematika basket, sebagai berikut:

1. Siapkan ring basket mini atau keranjang dan bola secukupnya.
2. Minta siswa berbaris dengan rapi.
3. Tempelkan/tuliskan angka-angka, seperti: 1, 2, 3 - 10 pada bola-bola.
4. Siswa berusaha memasukkan bola-bola ke dalam keranjang basket. Bola yang masuk dalam keranjang dihitung nilainya. Minta siswa yang menghitung nilainya.
5. Bagi siswa yang sudah melakukan lemparan bola dalam keranjang basket, kembali ke barisan belakang untuk menanti giliran berikutnya.



d. Rekomendasi Penerapan Strategi Matematika Basket

Siswa dengan tipe aktif sangat menyukai pembelajaran menggunakan fisik (*active learning*). Strategi matematika basket dalam pengajaran guru menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan fisik. Strategi matematika basket dilakukan dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang basket.

Strategi mengajar matematika basket hanya tepat pada jenjang usia dini (PAUD/TK) dan siswa kelas rendah sekolah dasar (SD). Strategi matematika basket dapat digunakan pada pelajaran lain dan pada jenjang yang lebih tinggi, tergantung prosedur aktivitas *lesson plan* guru.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Ranah kecerdasan *multiple intelligences* strategi pembelajaran matematika basket sangat dominan kinestetik. Pada dasarnya, siswa—tanpa ia menyadari—sedang belajar matematika (logis-matematis). Modalitas belajar strategi matematika basket adalah kinestetik dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Strategi pembelajaran matematika basket dalam konsep penilaian autentik sebagai berikut:

1. Unjuk kerja: menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi.
2. Sikap: menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap.
3. Diri: menilai diri sendiri berkaitan dengan status, proses, tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MATEMATIKA BASKET

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		☺☺☺ Baik Sekali 3	☺☺ Baik 2	☺ Perlu Bimbingan 1
Jumlah bola yang dimasukkan	30%	Memasukkan bola paling banyak ke dalam keranjang	Jumlah bola yang dimasukkan kurang	Hanya 1 bola yang dimasukkan ke dalam keranjang
Kemampuan menghitung skor nilai pada bola yang masuk	40%	Mampu menghitung jumlah total bola yang masuk dalam keranjang dengan benar	Hasil hitungan jumlah total bola yang masuk dalam keranjang mendekati	Hasil hitungan nilai bola yang masuk dalam keranjang kurang tepat (selisih angka jauh)



lanjutan ...

Kedisiplinan dalam berbaris antre	30%	Menunjukkan kedisiplinan dalam mengantre barisan	Belum menunjukkan kedisiplinan dalam mengantre barisan	Belum menunjukkan kedisiplinan, ditunjukkan dengan perilaku susah diatur

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Matematika Basket)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	3	3	3	0,9	1,2	0,9	3	100
2	Sabrina Aulia Said	2	3	3	0,6	1,2	0,9	2,7	90
3	Nisrina Salsabila Said	2	2	3	0,6	0,8	0,9	2,3	77
4	Yusuf Fawwaz	3	3	2	0,9	1,2	0,6	2,7	90
5	Abdullah Ali	3	2	2	0,9	0,8	0,6	2,3	77
6	Muhammad Zakcy	2	3	3	0,6	1,2	0,9	2,7	90
7	Muhammad Daud	1	3	3	0,3	1,2	0,9	2,4	80
8	Ibrahimsyah	3	3	1	0,9	1,2	0,3	2,4	80
9	Naila Lukman	2	2	3	0,6	0,8	0,9	2,3	77
10	Fajar Adi Nugraha	2	3	1	0,6	1,2	0,3	2,1	70

71. GERAKAN KREATIF

a. Definisi

Gerakan kreatif merupakan gerakan variatif yang dibuat secara simbolik untuk mengekspresikan makna dari sebuah arti.

b. Strategi Gerakan Kreatif

Dalam aktivitas pembelajaran, gerakan kreatif adalah gerakan nonlisan yang dibuat untuk merangkum konsep-konsep pembelajaran yang abstrak dan rumit menjadi gerakan simbolik. Gerakan kreatif mampu mengekspresikan arti dengan pengalaman pembelajaran. Pada pembelajaran IPA Terpadu SMP, materi pemisahan campuran, saya pernah menggunakan strategi gerakan kreatif untuk memudahkan siswa mengingat istilah-istilah kimia dalam proses pemisahan campuran.



Gerakan kreatif murni kreativitas guru dalam membuat jenis gerakan. Sintaks gerakan kreatif adalah mengingat istilah-istilah yang belum familier menggunakan kode gerakan. Dalam perspektif Bobbi Deporter, penggunaan gerakan yang melibatkan pancaindra dan anggota tubuh disebut sebagai modalitas belajar taktil.

c. Prosedur Penerapan Strategi Gerakan Kreatif

Membuat gerakan kreatif diperlukan kreativitas guru. Penggunaan strategi gerakan kreatif dilakukan apabila materi ajar mengandung banyak istilah yang belum familier bagi peserta didik. Berikut langkah-langkah penggunaan strategi gerakan kreatif dalam pembelajaran:

1. Pilih materi yang banyak istilah baru, misal: kromatografi, evaporasi, urbanisasi, impor, ekspor, dan bilangan romawi.
2. Sifat gerakan adalah bebas, yang terpenting peserta didik mudah mengikuti gerakan.
3. Sebaiknya, sebelum memulai pembelajaran, guru sudah harus memiliki jenis gerakan pada setiap istilah-istilah.
4. Contohkan setiap gerakan-gerakan dan minta peserta didik mengikutinya dengan berulang-ulang.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Gerakan Kreatif

Strategi mengajar gerakan kreatif bisa digunakan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari level usia dini (PAUD/TK), siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Semakin kreatif gerakan yang dibuat guru maka mudah siswa mengingat simbol gerakan dengan materi. Contoh Disiplin, gerakannya adalah guru menunjuk jam tangan. Hal ini baik untuk proses pendidikan pada siswa level usia dini sampai SD. Sementara jenjang SMP dan SMA bisa dibuat gerakan yang lebih kreatif, walau tidak mewakili simbol.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligences approach pada strategi gerakan kreatif adalah kinestetik, sementara modalitas belajar yang digunakan pada pembelajaran strategi gerakan kreatif adalah kinestetik, taktil, dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Model rubrik penilaian autentik strategi gerakan kreatif mengikuti aktivitas dari jenis kriteria yang ingin dinilai guru, contohnya:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI GERAKAN KREATIF

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Kesesuaian gerakan dengan istilah	60%	Seluruh gerakan dan istilah tepat	Sebagian besar gerakan dan istilah tepat	Hanya sebagian kecil gerakan dan istilah yang tepat	Hanya kurang dari 2 gerakan dan istilah yang tepat
Kemampuan mensimulasikan gerakan dengan istilah	40%	Mampu mengingat semua istilah dengan baik dan benar	Hanya mengingat sebagian besar istilah dengan baik dan benar	Hanya mengingat sebagian kecil istilah dengan baik dan benar	Mengingat kurang dari 2 gerakan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Gerakan Kreatif)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	4	4	2,4	1,6	4	100
2	Sabrina Aulia Said	4	3	2,4	1,2	3,6	90
3	Nisrina Salsabila Said	3	4	1,8	1,6	3,4	85
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1,8	1,2	3	75
5	Abdullah Ali	4	4	2,4	1,6	4	100
6	Muhammad Zakcy	3	3	1,8	1,2	3	75
7	Muhammad Daud	4	4	2,4	1,6	4	100
8	Ibrahimsyah	4	4	2,4	1,6	4	100
9	Naila Lukman	4	4	2,4	1,6	4	100
10	Fajar Adi Nugraha	4	4	2,4	1,6	4	100



72. GAMES ULAR TANGGA

a. Definisi

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

b. Strategi Games Ular Tangga

Strategi ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam ular tangga. Permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa.

Pengalaman saya, mendampingi wali Kelas 2 SD al-Jannah, Cibubur, materi perilaku jujur menggunakan strategi ular tangga memberikan respons positif kepada siswa. Pelajaran PKn yang biasanya *garing* dan membosankan, berubah menjadi disenangi setelah siswa diajak bermain ular tangga.

c. Prosedur Penerapan Strategi Ular Tangga

Tidak sulit menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran, sepanjang media ular tangga dan kartu soal sudah disiapkan guru terlebih dahulu. Berikut langkah-langkah mengajar menggunakan strategi games ular tangga:

1. Siapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam.
2. Buat pertanyaan lalu tempelkan kertas yang berisi pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga.
3. Pertanyaan disesuaikan dengan materi ajar yang akan dipelajari.

Berikut contoh memainkan *games* ular tangga:

1. Tiap siswa bergantian melempar dadu.



Gambar 4.14:

Papan ular tangga, setiap kotaknya dapat berisi pertanyaan.

(Gambar diambil http://lizkhandayani.blogspot.com/2012/12/media-permainan-ular-tangga_12.html)

2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
4. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka pion pemain harus mengikuti posisi ular turun.
5. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis dari *games* papan ular tangga.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Ular Tangga

Strategi *games* ular tangga selain dapat digunakan pada semua mata pelajaran, juga dapat diterapkan pada semua jenjang kelas. Secara umum, aktivitas permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat digunakan pada siswa sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa jenjang sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Inti strategi dari gaya belajar kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh bagian-bagian tubuh. Di antara jenis pembelajaran yang menggunakan kecerdasan kinestetik adalah strategi *games* ular tangga. Selain kinestetik, aktivitas permainan ini meliputi kecerdasan interpersonal. Sementara, modalitas belajar yang melingkupinya adalah kinestetik dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Syarat utama melakukan penilaian autentik adanya rubrik penilaian yang meliputi dasar kriteria dari hal-hal yang akan dinilai. Berikut contoh rubrik penilaian strategi *games* ular tangga:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI GAMES KREATIF

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Kemampuan menjawab pertanyaan dalam kotak	45%	Mampu menjawab semua pertanyaan yang ditempati pion dengan benar	Menjawab sebagian besar pertanyaan yang ditempati pion dengan benar	Hanya menjawab sebagian kecil pertanyaan yang ditempati pion dengan benar	Hanya mampu menjawab kurang dari 3 pertanyaan dengan benar



lanjutan ...

Kejujuran dalam bermain ular tangga	35%	Mampu menyelesaikan permainan ular tangga terlebih dahulu	Menjadi orang kedua yang menyelesaikan permainan ular tangga	Menjadi orang ketiga yang menyelesaikan permainan ular tangga	Menjadi orang terakhir yang menyelesaikan permainan ular tangga
Kemampuan menyelesaikan permainan ular tangga	20%	Mampu menyelesaikan permainan ular tangga terlebih dahulu	Menjadi orang kedua yang menyelesaikan permainan ular tangga	Menjadi orang ketiga yang menyelesaikan permainan ular tangga	Menjadi orang terakhir yang menyelesaikan permainan ular tangga

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Ular Tangga)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	3	4	4	1,35	1,4	0,8	3,55	89
2	Sabrina Aulia Said	2	4	3	0,9	1,4	0,6	2,9	73
3	Nisrina Salsabila Said	3	4	3	1,35	1,4	0,6	3,35	84
4	Yusuf Fawwaz	4	4	4	1,8	1,4	0,8	4	100
5	Abdullah Ali	3	3	3	1,35	1,05	0,6	3	75
6	Muhammad Zakcy	2	4	2	0,9	1,4	0,4	2,7	68
7	Muhammad Daud	3	3	3	1,35	1,05	0,6	3	75
8	Ibrahimsyah	4	4	4	1,8	1,4	0,8	4	100
9	Naila Lukman	3	3	4	1,35	1,05	0,8	3,2	80
10	Fajar Adi Nugraha	2	4	3	0,9	1,4	0,6	2,9	73

73. SIMULASI

a. Definisi

Simulasi yang dikutip dari *wikipedia.com* adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*). Aksi melakukan simulasi ini secara umum meng-



gambarkan sifat-sifat karakteristik kunci dari kelakuan sistem fisik atau sistem yang abstrak tertentu.

b. Strategi Simulasi

Aktivitas belajar strategi simulasi yang dilakukan siswa mampu menempatkan siswa dalam situasi dan lingkungan nyata terhadap tema pembelajaran yang diajarkan. Simulasi memaksa siswa mengembangkan pendapat dan aktivitas yang diinginkan siswa dalam menyelesaikan masalah. Sehingga, siswa dalam aktivitas belajar akan “dipaksa” mengembangkan kreativitasnya, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Simulasi

Menerapkan strategi simulasi dalam aktivitas belajar, diperlukan titel yang sesuai, seperti melakukan aktivitas simulasi mematuhi peraturan lalu lintas atau mengadakan aktivitas bazar dengan memperhitungkan biaya dan harga jual. Prosedur menggunakan strategi simulasi, sebagai berikut:

1. Ada topik simulasi yang akan dilakukan siswa.
Contoh: Siswa melakukan simulasi pembayaran *cheque* dan giro.
2. Berikan petunjuk awal mengenai prosedur, teknik dan peran yang dimainkan. Sri Anita *et al.* (2007).
3. Lakukan pengamatan selama proses simulasi berlangsung. Sri Anita *et al.* (2007).

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Simulasi

Umumnya strategi simulasi digunakan pada materi-materi yang pusat tekannya keterampilan dan akhlak. Sebaiknya aktivitas keterampilan yang disertai perilaku akhlak terpuji disimulasikan pada suasana pembelajaran. Penerapan strategi simulasi sangat direkomendasikan pada jenjang sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Kepekaan mengontrol gerak tubuh, mengolah objek, kecepatan respons dan refleksi dalam situasi simulasi, dikontrol oleh wilayah otak tertentu di antaranya *cerebellum*, *ganglia basal*, korteks di kedua belahan otak (*hemisphere*). *Multiple intelligences approach* strategi simulasi adalah kinestetik dan interpersonal, modalitas belajar dan kinestetik dan taktil.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis strategi mengajar yang akan dinilai guru dapat dibuat rubrik penilaiannya. Berikut contoh rubrik penilaian strategi simulasi:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI SIMULASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Proses simulasi	35%	Mampu melakukan simulasi dengan teknik yang baik, sesuai peran, mengikuti prosedur	Melakukan simulasi dengan teknik yang baik namun belum mengikuti peran sehingga belum sesuai peran	Melakukan aktivitas simulasi namun terkesan asal-asalan/ tidak melakukan aktivitas simulasi
Kerja sama dan kekompakan dalam aktivitas simulasi	20%	Kerja sama kelompok sangat baik sehingga aktivitas simulasi terlihat kompak	Kurang menunjukkan unsur kerja sama sehingga aktivitas simulasi tampak kurang kompak	Tidak terlihat unsur kerja sama dan kekompakan dalam aktivitas simulasi
Menjawab soal hasil simulasi dengan tepat	45%	Mampu menjawab semua soal dengan tepat dari hasil simulasi	Hanya sebagian soal hasil simulasi yang terjawab dengan tepat	Tidak mampu menjawab soal hasil simulasi dengan tepat

f. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Simulasi)

 DAFTAR NILAI SISWA
 SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	2	2	2	0,7	0,4	0,9	2	67
2	Sabrina Aulia Said	3	3	3	1,05	0,6	1,35	3	100
3	Nisrina Salsabila Said	3	3	3	1,05	0,6	1,35	3	100
4	Yusuf Fawwaz	2	3	3	0,7	0,6	1,35	2,65	88
5	Abdullah Ali	2	3	3	0,7	0,6	1,35	2,65	88
6	Muhammad Zakcy	2	2	2	0,7	0,4	0,9	2	67
7	Muhammad Daud	2	3	3	0,7	0,6	1,35	2,65	88
8	Ibrahimsyah	2	2	2	0,7	0,4	0,9	2	67
9	Naila Lukman	3	3	3	1,05	0,6	1,35	3	100
10	Fajar Adi Nugraha	3	3	3	1,05	0,6	1,35	3	100



74. DEMONSTRASI

a. Definisi

Demonstrasi adalah peragaan, pertunjukan mengenai cara memakai mesin-mesin atau perkakas-perkakas baru. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2012: 179)

b. Strategi Demonstrasi

Menurut Syaiful (2008: 210), demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh siswa secara nyata atau tiruannya. Strategi pembelajaran demonstrasi merupakan pembelajaran yang mengondisikan siswa terlibat dalam proses pertunjukan suatu peristiwa.

Melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar sangat efektif untuk membantu siswa mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti: Bagaimana cara mengaturnya? Bagaimana proses bekerjanya? Bagaimana proses mengerjakannya.

c. Prosedur Penerapan Strategi Demonstrasi

Dalam strategi demonstrasi, siswa berkesempatan mengalami proses dari suatu peristiwa. Siswa melakukan demonstrasi mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang objek yang dipelajarinya. Berikut prosedur penerapan strategi demonstrasi dalam pembelajaran:

1. Siapkan alat, bahan atau media lainnya yang diperlukan.
2. Informasikan tata cara atau langkah-langkah pelaksanaan demonstrasi kepada siswa.
3. Guru mencontohkan langkah-langkah demonstrasi kepada siswa secara perlahan sambil memberikan penjelasan pada setiap langkah.

Catatan: Demonstrasi dapat dilakukan secara berkelompok atau masing-masing siswa.



Gambar 4.15: Contoh penerapan demonstrasi siswa. (Gambar disadur dari <http://isnaaini.blogspot.com/2014/09/efek-metode-demonstrasi.html>)



d. Rekomendasi Penerapan Strategi Demonstrasi

Penggunaan demonstrasi dalam pembelajaran sudah sangat familier bagi para guru, bahkan bukan istilah baru. Strategi demonstrasi dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari siswa usia dini (PAUD/TK), siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Kinestetik merupakan pendekatan *multiple intelligences* strategi demonstrasi. *Multiple intelligences approach* lain yang berisikan adalah interpersonal (kerja sama tim dalam satu kelompok), logis-matematis (kemampuan memecahkan problem yang dihadapi secara bersama), sementara modalitas belajar strategi demonstrasi berupa kinestetik dan taktil dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Menilai aktivitas proses strategi demonstrasi dilakukan melalui rubrik penilaian. Pada dasarnya, apa pun jenis aktivitas siswa dapat dibuat rubrik penilaiannya untuk dinilai secara autentik. Berikut contoh rubrik penilaian strategi demonstrasi:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI DEMONSTRASI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Proses demonstrasi	40%	Mampu bekerja sesuai prosedur demonstrasi	Tidak sesuai prosedur demonstrasi	Tidak melakukan aktivitas demonstrasi
Hasil demonstrasi	35%	Hasil yang diperoleh benar	Hasil yang diperoleh kurang tepat (salah)	Tidak ada hasil yang diperoleh
Kekompakan dan kerja sama kelompok	25%	Semua tim bekerja sama dan menunjukkan kekompakan	Sebagian besar anggota tim yang bekerja sama	Sebagian kecil anggota tim yang bekerja sama

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Demonstrasi)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	5	5	5	2	1,75	1,25	5	100



lanjutan ...

2	Sabrina Aulia Said	5	5	5	2	1,75	1,25	5	100
3	Nisrina Salsabila Said	5	5	5	2	1,75	1,25	5	100
4	Yusuf Fawwaz	5	3	5	2	1,05	1,25	4,3	86
5	Abdullah Ali	5	3	5	2	1,05	1,25	4,3	86
6	Muhammad Zakcy	5	3	5	2	1,05	1,25	4,3	86
7	Muhammad Daud	3	3	5	1,2	1,05	1,25	3,5	70
8	Ibrahimsyah	3	3	5	1,2	1,05	1,25	3,5	70
9	Naila Lukman	3	3	5	1,2	1,05	1,25	3,5	70
10	Fajar Adi Nugraha	3	3	5	1,2	1,05	1,25	3,5	70

75. BERMAIN PERAN

a. Definisi

Bermain peran dikutip dari wikipedia adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

b. Strategi Bermain Peran

Strategi bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para siswa mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.



Gambar:

Siswa bermain peran. Siswa memerankan profesi dokter dan siswa lainnya berperan sebagai pasien.

Gambar diperoleh dari <http://zheroasla.blogspot.com/pemmbelajaran-role-playing.html>

c. *Prosedur Penerapan Strategi Bermain Peran*

Penerapan strategi bermain peran sangat tergantung dari tema ajar. Berikut aturan umum dan aturan khusus:

1. Pilih materi ajar yang akan digunakan dalam bermain peran.
Contoh: Tema Kimia Lingkungan.
2. Buat aturan main dan tentukan profesi yang akan diperankan siswa.
Contoh: siswa A berperan menjadi petani, siswa B menjadi ahli kimia dan lain-lain.
3. Pilih 1 siswa lain, di mana tugas siswa tersebut sebagai pengamat dan mencatat kejadian penting dalam aktivitas peran.
4. Siapkan media dan alat yang akan digunakan (media sesuai dengan materi ajar).

Berikut contoh penerapan strategi bermain peran pada pelajaran agama, materi Umar Bin Khat-tab masuk Islam.

Siswa A berperan sebagai Umar	▪ Guru membuat naskah pada setiap peran.
Siswa B berperan sebagai Fathima (adik Umar)	▪ Guru menyiapkan media yang akan digunakan.
Siswa C berperan sebagai suami Fathima	▪ Dua orang siswa berperan sebagai pengamat.
Siswa D berperan sebagai Ali	
Siswa E berperan Abu Bakar	
Sekelompok siswa lainnya berperan sebagai anggota Nabi	

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Bermain Peran*

Penerapan strategi bermain peran sangat tergantung dari jenis materi karena tidak semua materi aja dapat diguakan pada aktivitas bermain peran. Sebagai pengalaman, saya pernah menggunakan strategi bermain peran pada jenjang SMA materi kimia lingkungan. Penerapan strategi bermain peran direkoemndasi mulai untuk jenjang usia dini (PAUD/TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

e. *Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar*

Multiple intelligence approach strategi bermain peran adalah kinestetik, interpersonal (diperan secara berkelompok) dan intrapersonal (penghayatan peran) dengan menggunakan modalitas kinestetik, taktil, dan audio.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Jenis penilaian bermain peran adalah penilaian proses yang mengacu pada kriteria dalam rubrik penilaian. Contoh rubrik penilaian strategi bermain peran:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI BERMAIN PERAN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Kemampuan memerankan sang tokoh	20%	Mampu memerankan tokoh dengan penghayatan karakter yang baik sekali	Kurang mampu memerankan peran tokoh dengan penghayatan karakter yang baik	Tidak terlihat unsur penghayatan karakter dari tokoh yang diperankan
Pola interaksi antartokoh	20%	Menunjukkan pola interaksi antartokoh saat melakukan dialog dan dialog kelihatan lancar	Kurang mampu menunjukkan pola interaksi antartokoh saat melakukan dialog dan dialog kelihatan kurang lancar	Tidak mampu menunjukkan pola interaksi antartokoh saat melakukan dialog dan dialog kelihatan tidak lancar
Kerja sama kelompok	20%	Semua anggota tim yang bermain peran menunjukkan kekompakan dan kerja sama	Sebagian besar anggota tim yang bermain peran menunjukkan kekompakan dan kerja sama	Hanya sebagian kecil anggota tim yang bermain peran menunjukkan kekompakan dan kerja sama
Menjawab soal setelah aktivitas bermain peran	40%	Mampu menjawab semua soal dengan benar	Hanya mampu menjawab soal dengan benar lebih dari dua nomor	Jawaban soal yang benar kurang dari dua nomor

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Bermain Peran)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	5	5	5	5	1	1	1	2	5	100
2	Sabrina Aulia Said	5	5	5	5	1	1	1	2	5	100
3	Nisrina Salsabila Said	3	3	5	5	0,6	0,6	1	2	4,2	84
4	Yusuf Fawwaz	5	5	5	5	1	1	1	2	5	100
5	Abdullah Ali	5	5	5	5	1	1	1	2	5	100
6	Muhammad Zakcy	3	3	5	5	0,6	0,6	1	2	4,2	84
7	Muhammad Daud	5	5	5	5	1	1	1	2	5	100



lanjutan ...

8	Ibrahimsyah	3	3	5	3	0,6	0,6	1	1,2	3,4	68
9	Naila Lukman	3	3	5	5	0,6	0,6	1	2	4,2	84
10	Fajar Adi Nugraha	5	5	5	5	1	1	1	2	5	100

76. LARI KANAN KIRI BENAR SALAH

a. Definisi

Yang dimaksud aktivitas lari kanan kiri benar salah dalam proses pembelajaran adalah siswa berlari ke sebelah kanan jika mendengar pernyataan yang benar dan berlari ke sebelah kiri jika mendengar pernyataan yang salah.

b. Strategi Lari Kanan Kiri Benar Salah

Strategi lari kanan kiri benar salah menuntut siswa untuk fokus dalam mendengar, menggunakan nalarnya dengan cepat agar bisa berlari ke arah yang benar serta mengelak dengan lincah agar tidak tertangkap. Hal pertama yang harus dilakukan siswa adalah memahami konten materi dengan cara mendengar, selain itu diperlukan pemahaman agar bisa berlari ke arah yang benar dan kekuatan fisik untuk berlari. Bisa dibayangkan bagaimana hebohnya suasana pembelajaran di kelas di kala ada siswa yang salah arah dalam berlarnya. Untuk menambah keseruan ini bisa ditambahkan peran lain, yaitu menangkap peserta yang salah arah ketika berlari.

c. Prosedur Penerapan Strategi Lari Kanan Kiri Benar Salah

Penerapan strategi tersebut memungkinkan diterapkan pada kelas yang peserta didiknya dominan kinestetik. Penerapan strategi lari kanan kiri benar salah dapat diterapkan pada pelajaran bahasa Inggris dan bahasa Arab serta pelajaran lainnya seperti matematika dan sosial. Berikut langkah-langkah penerapan strategi lari kanan kiri benar salah:

1. Tentukan topik atau tema pelajaran.
2. Buatlah pernyataan yang mengandung unsur benar atau salah.
3. Persiapkan arena yang cukup untuk gerak siswa ketika berlari ke kanan dan kiri, menyentuh tembok bisa lebih bagus lagi.
4. Ajak siswa untuk berdiri dan menyimak aturan dari permainan ini.
5. Aktivitas pada strategi ini dapat dilakukan di luar kelas atau di dalam kelas asal tersedia ruang yang cukup untuk berlari ke kanan maupun ke kiri.



Contoh penggunaan strategi lari kanan kiri benar salah pada pelajaran bahasa Inggris, sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan gambar, dan berkata (menggunakan bahasa Inggris):



Teacher say: This is Zebra?

2. Siswa merespons perkataan guru melalui tindakan: (Saat lari jangan sampai tertangkap).
 - Lari ke kanan (jika perkataan guru benar).
 - Lari ke kiri (jika pernyataan guru salah).



Gambar 4.16:

Siswa mengamati pernyataan yang ditempel di dinding, dan siswa menjawab dengan berlari.

(dok. Pribadi SDIT Buahati, Jakarta)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Lari Kanan Kiri Benar Salah

Penerapan strategi ini lari kanan kiri benar salah dapat disajikan di semua level, mulai sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Yang menjadi pembedanya adalah jenis pernyataan yang disesuaikan dengan masing masing level di atas. Aturan yang jelas dapat meminimalisasi efek dari tabrakan ketika berlari.

e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Jenis pendekatan *multiple intelligences* dalam pembelajaran pada strategi lari kanan kiri benar



salah adalah kinestik. Kemampuan siswa memahami kebenaran konten pernyataan adalah logis-matematis. Jika, pembelajaran seperti pada contoh di atas adalah spasial-visual. Modalitas belajar strategi lari kanan kiri benar salah adalah visual, kinestetik, dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian autentik strategi lari kanan kiri benar salah adalah penilaian proses, berikut contoh rubrik penilaiannya:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KANAN KIRI BENAR SALAH

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Gerakan kanan kiri benar salah berdasarkan pernyataan	55%	Semua gerakan kanan kiri yang sesuai pernyataan benar semua	Hanya 3 sampai 4 gerakan kanan kiri yang sesuai pernyataan	Kurang dari 2 gerakan kanan kiri yang sesuai pernyataan
Kejujuran memainkan aktivitas	45%	Jujur dalam memainkan semua aktivitas (didasarkan dari pengamatan guru)	Kadang jujur dan kadang tidak jujur memainkan semua aktivitas (didasarkan dari pengamatan guru)	Tidak jujur dalam memainkan semua aktivitas (didasarkan dari pengamatan guru)

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Lari Kanan Kiri Benar Salah)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	3	3	1,65	1,35	3	100
2	Fathima Tasya	3	2	1,65	0,9	2,55	85
3	Nisrina Salsabila Said	2	3	1,1	1,35	2,45	82
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1,65	1,35	3	100
5	Abdullah Ali	3	3	1,65	1,35	3	100
6	Fatimah Azzahra	2	3	1,1	1,35	2,45	82
7	Muhammad Daud	3	3	1,65	1,35	3	100



lanjutan ...

8	Ibrahimsyah	3	2	1,65	0,9	2,55	85
9	Naila Lukman	2	3	1,1	1,35	2,45	82
10	Abdurahman Faiz	3	3	1,65	1,35	3	100
11	Sabrina Aulia Said	2	3	1,1	1,35	2,45	82
12	Muhammad Zakcy	3	3	1,65	1,35	3	100

77. INJAK ANGKA

a. Definisi

Injak angka adalah melompat dan menginjak kertas yang berisi angka-angka sambil menyebutkan angka yang dimaksud.

b. Strategi Injak Angka

Strategi injak angka menitikberatkan pada aktivitas siswa untuk melompat dalam upaya mengingat angka. Bagi siswa mengingat atau menghafal pada kegiatan pembelajaran cenderung membosankan. Diperlukan kreativitas kreatif dari guru agar aktivitas menghafal lebih menarik dan *fun*. Strategi injak angka dalam upaya mengingat pola urutan angka-angka bagi siswa kelas rendah adalah aktivitas psikomotorik yang dilakukan oleh otak kanan, sementara menghafal adalah pola kerja otak kiri. Proses pembelajaran otak kiri yang cenderung kering dan konvensional disiasati dengan pemilihan strategi kreatif guru yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

c. Prosedur Penerapan Strategi Injak Angka

Langkah-langkah penerapan strategi injak angka, sebagai berikut:

1. Siapkan kertas ukuran 20 cm x 20 cm yang sudah ditulis angka. Angka yang ditulis dapat dimulai dari bilangan 1 sampai 100 tergantung jenjang pendidikan.
2. Susun kertas tersebut dari angka terendah sampai angka tertinggi.
3. Ajak siswa berbaris untuk melompati dan menginjak angka.
4. Lompat kertas tersebut sambil berteriak sesuai dengan angka yang diinjak.

Catatan: Strategi injak angka dapat dimodifikasi dengan mengganti angka menjadi huruf.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Injak Angka

Penerapan strategi injak angka ideal disajikan pada jenjang usia dini (PAUD/TK), dan sekolah dasar (SD). Strategi injak angka cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris atau bahasa Arab untuk menghafal angka satu sampai seterusnya.



e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar strategi injak angka adalah kinestetik, menyebutkan angka dalam bahasa asing (linguistik), kemampuan mengingat angka dalam urutan angka-angka (logis-matematis), dan kemampuan mengingat pola bentuk angka dan nama angka (spasial-visual). Modalitas belajar strategi injak angka adalah kinestetik, taktil, dan visual.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian autentik strategi injak angka adalah penilaian proses. Berikut contoh rubrik penilaian strategi injak angka:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI INJAK ANGKA

Kriteria	Poin Nilai		
	 Baik 3	 Cukup 2	 Perlu Bimbingan 1
Kemampuan menginjak angka dengan melompat	Mampu melakukan aktivitas melompat injakan angka dengan tepat di atas kertas	Melakukan aktivitas melompat injakan angka namun injakan angka melenceng atau tidak tepat di atas kertas	Tidak mau melakukan aktivitas tersebut
Kemampuan menyebutkan dan mengingat kembali angka yang diinjak	Mampu menyebutkan angka dengan benar dan tepat sesuai injakan di atas kertas	Sebagian angka yang disebutkan benar namun sebagiannya salah ketika menginjak angka pada kertas	Tidak mampu menyebutkan angka dengan benar walau sudah menginjak angka di atas kertas

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Injak Angka)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH INSAN TUMBUH KEMBANG, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai	Deskripsi
1	Sabrina Aulia Said	3	3	6,0	100	<i>Subhanallah</i> , Ananda Sabrina sangat baik dalam pengenalan angka dan mampu menyebutkan dan mengingat angka 1 sampai 20
2	Kalila Malika	2	2	4,0	67	Ananda Kalila Malika masih memerlukan bimbingan dalam pengenalan dan mengingat angka



lanjutan ...

3	Nabila Amirah	2	3	5,0	83	Alhamdulillah, Ananda Nabila Amirah cukup baik dalam pengenalan dan penyebutan angka 1 - 20
4	Ariel Armando	3	2	5,0	83	Alhamdulillah, Ananda Ariel Armando cukup baik dalam pengenalan dan penyebutan angka 1 - 20

78. LEKUKAN GEOMETRI

a. Definisi

Dalam lingkup pembelajaran kreatif, lekukan geometri adalah olah tubuh yang dilekuk membentuk simetri-simetri geometri.

b. Strategi Lekukan Geometri

Kreativitas guru memaksimalkan potensi kecerdasan dominan siswa dalam aktivitas belajar memunculkan strategi yang melekat dekat dengan senang belajar. Menurut Armstrong (2009), setiap siswa memiliki kecenderungan belajar sesuai gaya belajarnya. Sehingga ada anak di rumah yang ketika belajar harus sambil melakukan aktivitas psikomotrik atau merasa ringan belajar jika sambil mendengarkan lagu.

Salah satu ciri gaya belajar anak kinestetik adalah menggunakan tubuhnya sebagai media aktivitas untuk mudah memahami suatu materi yang sedang dipelajarinya. Strategi lekukan geometri adalah suatu metodologi mengajar yang memaksimalkan tubuh membentuk bentuk geometri tertentu dengan menggunakan media tali atau karet.

c. Prosedur Penerapan Strategi Lekukan Geometri

Sintaks strategi lekukan geometri dalam pembelajaran adalah membentuk bangun geometri tertentu menggunakan tubuh siswa dengan menggunakan media tali atau karet. Langkah-langkah penerapan strategi lekukan simetris, sebagai berikut:

1. Siapkan media karet yang panjang (bisa berupa karet yang diikat sampai menjadi panjang).
2. Bentuk kelompok siswa, kira-kira satu kelompok terdiri 4-6 siswa.
3. Informasikan terlebih dahulu bentuk-bentuk bangun geometri seperti persegi panjang, lingkaran, segitiga, dan trapesium.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Lekukan Geometri

Penerapan strategi lekukan geometri tepat disajikan di kelas sejak usia dini (PAUD/TK), mengingat siswa pada usia tersebut belum mengetahui dan memahami bentuk-bentuk bangun geometri juga dapat diterapkan pada jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP).



e. Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar

Aktivitas belajar strategi lekukan geometri adalah kinestetik, dimainkan secara kelompok (interpersonal), di mana materi ajarnya adalah ruang dan bangun geometri (spasial-visual), dan aktivitas belajar siswa adalah melakukan pembelajaran menghitung atau mengukur luas bangun (logis-matematis). Modalitas belajar strategi lekukan geometris adalah visual, kinestetik, dan taktil.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian autentik strategi lekukan geometri adalah penilaian proses. Berikut contoh rubrik penilaian strategi lekukan geometris:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI LEKUKAN GEOMETRI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik Sekali 3	😊😊 Baik 2	😊 Cukup 1
Kemampuan membentuk bangun geometris	30%	Semua anggota kelompok mampu membentuk bangun geometris tertentu yang diminta guru	Sebagian anggota kelompok gagal membentuk bangun geometris tertentu yang diminta guru	Semua anggota kelompok gagal membentuk bangun geometris tertentu sebagaimana yang diminta guru
Kemampuan bekerja sama dan kekompakan dalam membentuk bangun geometris	15%	Semua anggota kelompok mampu bekerja sama dengan kompak sehingga membentuk bangun geometris	Hanya sebagian anggota kelompok yang menunjukkan usaha bekerja sama dalam membentuk bangun geometris	Semua anggota kelompok tidak menunjukkan kerja sama dan kekompakan yang baik saat membentuk bangun geometris
Melukis gambar bangun geometris	15%	Kelompok siswa melukis/menggambar bangun geometris yang sudah dibuat dengan simetris	Ada gambar bangun geometris yang dibuat kelompok siswa namun tidak menunjukkan pola yang simetris	Tidak ada lukis/gambar bangun geometris yang dibuat
Kemampuan menghitung luas bangun geometri	40%	Mampu menghitung luas dari bangun geometri yang telah dibuat/digambar dan benar semua	Mampu menghitung luas dari bangun geometri yang telah dibuat/digambar dan hanya sebagian besar yang benar	Mampu menghitung luas dari bangun geometri yang telah dibuat/digambar dan hanya sebagian kecil yang benar



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Lekukan Geometri)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Abdurrahman Faiz	3	3	2	2	0,9	0,45	0,3	0,8	2	82
2	Ahmad Handoko	3	3	2	2	0,9	0,45	0,3	0,8	2	82
3	Ahmad Maulana	3	3	2	2	0,9	0,45	0,3	0,8	2	82
4	Amir Said	3	3	2	2	0,9	0,45	0,3	0,8	2	82
5	Dian Isnaini	3	2	3	3	0,9	0,3	0,45	1,2	3	95
6	Erma Widyasti	3	2	3	3	0,9	0,3	0,45	1,2	3	95
7	Eman Sulaeman	3	3	2	2	0,9	0,45	0,3	0,8	2	82
8	Anita Rais	3	2	3	3	0,9	0,3	0,45	1,2	3	95
9	Ian Supanri	3	3	3	3	0,9	0,45	0,45	1,2	3	100
10	Jumaida Yusuf	3	2	3	3	0,9	0,3	0,45	1,2	3	95
11	Mustafa Abu Bakar	3	3	3	3	0,9	0,45	0,45	1,2	3	100
12	Muhammad Daud	3	3	3	3	0,9	0,45	0,45	1,2	3	100
13	Muhammad Yunus	3	3	3	3	0,9	0,45	0,45	1,2	3	100
14	Rini Wulandari	3	2	3	3	0,9	0,3	0,45	1,2	3	95
15	Salman Zaky	3	3	3	3	0,9	0,45	0,45	1,2	3	100

79. KARTU DOMINO

a. Definisi

Secara umum, kartu domino adalah menyambungkan bagian kartu sesuai pasangan pada jumlah angka atau gambar yang tertera pada kartu domino.

b. Strategi Kartu Domino

Strategi kartu domino dalam pembelajaran akan sangat menarik, dikarenakan aktivitas belajar siswa akan sangat kinestetik. Bagi guru kreatif, sah-sah saja menyebut kartu domino sebagai strategi pembelajaran, asalkan memiliki prosedural aktivitas yang tertuang dalam *lesson plan*. Strategi *multiple intelligences* seperti sebuah konteks yang luas.



Strategi mengajar guru menggunakan kartu domino melatih daya nalar siswa dan memancing fokus siswa selama aktivitas memainkan domino. Tentu, pada konsep kartu domino ini, materiel isi pada domino bisa dikreatifkan sesuai kebutuhan pembelajaran guru. Misalkan, pembelajaran mengenai negara-negara ASEAN. Guru bisa mendesain kartu domino dengan keterangan simbol atau jawaban materi.

Berikut contoh gambar kartu domino dalam pembelajaran.



dok pribadi

Gambar 4.17: Contoh pembelajaran menggunakan strategi domino. Kartu domino ini berisi informasi mengenai negara-negara ASEAN. Dalam satu kartu, terdiri dari 2 bagian, bagian pertama warna bendera salah satu negara ASEAN, dan bagian kedua gambar dari simbol suatu negara.

Strategi mengajar kartu domino “memaksa” guru kreatif menyiapkan media pembelajaran berupa potongan-potongan kartu domino yang disesuaikan dengan materi ajar guru. Strategi mengajar *domino card* merupakan pembelajaran *active learning* atau menekankan pada pembelajar ajaran siswa aktif.

c. Prosedur Penerapan Strategi Kartu Domino

Penggunaan strategi *domino card*, sangat mirip aturannya dengan ketika kita bermain domino. Yang perlu dilakukan guru adalah membuat ulang kartu domino sesuai isi materi ajar. Prosedur menggunakan strategi **domino card** dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru membuat dan menyiapkan media pembelajaran domino.

Contoh gambar di samping ini.

2. Aktivitas permainan



dok pribadi



strategi kartu domino sama dengan permainan remi. Namun secara detail, guru dapat membuat aturan yang akan digunakan siswa.

Contoh:

- ☞ Siswa yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan dapat ditetapkan sebagai pemenang, artinya mendapatkan poin sempurna.
 - ☞ Siswa yang menyelesaikan berikutnya sebagai pemenang kedua dan seterusnya.
3. Aktivitas ini dilakukan secara *growing*.
 4. Aktivitas strategi kartu domino dapat dinilai secara langsung oleh guru.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Kartu Domino

Menggunakan strategi kartu domino dapat dilakukan pada level Kelas 4 keatas sekolah dasar (SD), siswa kelas menengah pertama (SMP), dan siswa sekoah menengah atas (SMA). Tentu, penerapan strategi metode kartu domino pada setiap level pembelajaran disesuaikan dengan materi ajar.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Aktivitas strategi kartu domino merupakan pembelajaran yang sesuai dengan tipe kecerdasan spasial-visual. Kecerdasan lain yang mengikuti aktivitas permainan *domino card* adalah kinestetik dan interpersonal, karena permainan ini dilakukan secara kelompok. Saat siswa maminkan aktivitas domino, siswa dituntut untuk fokus menemukan pasangan kartu sesuai jawaban (kecerdasan logis-matematis). Visual dan kinestetik adalah modalitas belajar yang terpakai pada aktivitas strategi kartu domino.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik strategi kartu domino dikategorikan sebagai penilaian unjuk kerja. Berikut contoh rubrik penilaian strategi kartu domino.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KARTU DOMINO

Kriteria	Poin Nilai			
	 Sangat Baik 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Proses menyusun kartu domino	7 pasangan <i>domino card</i> tersusun dengan benar	4 - 6 pasangan <i>domino card</i> tersusun dengan benar	1 - 3 pasangan <i>domino card</i> tersusun dengan benar	Belum mampu menyusun <i>domino card</i> dengan benar



lanjutan ...

Kecepatan menyusun kartu domino	Menjadi yang pertama selesai menyusun <i>domino card</i>	Menjadi yang kedua selesai menyusun <i>domino card</i>	Menjadi yang ketiga selesai menyusun <i>domino card</i>	Menjadi yang keempat selesai menyusun <i>domino card</i>
Respons kepada teman kelompok saat beraktivitas	Berinteraksi dengan ramah, jujur dan menghargai teman saat saling bermain memasang kartu	Berinteraksi dengan ramah, jujur namun kurang menghargai teman saat saling bermain memasang kartu	Berinteraksi dengan ramah, namun tidak jujur dan kurang menghargai teman saat saling bermain memasang kartu	Tidak menunjukkan interaksi yang ramah dan kurang menghargai teman saat saling bermain memasang kartu

Inti penilaian rubrik disyaratkan dari kriteria yang dibuat. Nah, senjata RAHASIA membuat kriteria rubrik penilaian didasari dari PROSES AKTIVITAS dalam kegiatan belajar siswa.

PERHATIAN: Apa pun STRATEGI yang digunakan guru PAHAMI LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN YANG MENJADI AKTIVITAS SISWA. DASAR inilah yang mendasari munculnya KRITERIA dalam RUBRIK PENILAIAN. KRITERIA PENILAIAN MENCAKUP ASPEK PSIKOMOTORIK, KOGNITIF, DAN SIKAP.

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Kartu Domino)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	Total	Nilai
1	Hanin Zafira al-Hana	4	3	4	11	92
2	Fathima Tasya	4	4	3	11	92
3	Nisrina Salsabila Said	4	1	4	9	75
4	Yusuf Fawwaz	4	2	4	10	83
5	Siti Hajar	4	4	3	11	92
6	Fatimah Azzahra	4	2	3	9	75
7	Muhammad Daud	4	1	3	8	67
8	Ibrahimsyah	4	3	3	10	83
9	Naila Lukman	4	1	4	9	75
10	Abdurahman Faiz	4	3	3	10	83
11	Sabrina Aulia Said	4	2	4	10	83
12	Muhammad Zakcy	4	4	1	9	75



G. Strategi Mengajar Kecerdasan Interpersonal

Siswa dengan kecerdasan interpersonal memahami proses belajar mengajar dengan interaksi dengan orang lain secara efektif. (Chatib dan Said, 2012: 94). Kelas yang dipenuhi dengan siswa yang dominan interpersonal, memungkinkan aktivitas pembelajaran dilakukan dengan proses interaksi kerja sama dalam sebuah usaha kelompok belajar. Proses belajar menggunakan skema kerja sama kelompok berkemampuan untuk melakukan “sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin” dalam sebuah usaha belajar. Inti dari pendekatan kecerdasan interpersonal adalah “bekerja sama untuk melakukan sesuatu yang tidak mungkin.” (Chatib dan Said, 2012: 93).

Mengajar menggunakan pendekatan kecerdasan interpersonal memungkinkan proses input pengetahuan terjadi pada *cluster* otak bagian lobus frontal, *lobus* temporal, *hemisphere* kanan dan sistem *limbic*. Daniel Amen menyebut, bagian sistem *limbic*-dalam bertanggung jawab terhadap upaya mempererat hubungan.

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Interpersonal	Kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan kemampuan mempertahankan hubungan yang sudah terjalin sebelumnya	kepekaan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain	Kemampuan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial yang tinggi, negosiasi, bekerja sama, punya empati yang tinggi	<i>Lobus</i> frontal, <i>lobus</i> temporal, <i>hemisphere</i> kanan dan sistem <i>limbic</i>

Berikut strategi-strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan interpersonal, di antaranya:

80. KERJA KELOMPOK

a. Definisi

Kerja kelompok adalah aktivitas kerja yang dilakukan secara bersama-sama dengan memen-tingkan unsur interaksi kebersamaan dalam menyelesaikan suatu masalah atau menghasilkan suatu karya.

b. Strategi Kerja Kelompok

Menurut Eggen & Kauchak (2012: 131), kerja kelompok adalah seperangkat strategi instruksional atau pengajaran yang menekankan interaksi siswa-siswa untuk mendukung model lain. Kerja kelompok bukanlah sebuah model instruksional, melainkan sebuah strategi dirancang untuk meningkatkan keterlibatan lewat interaksi siswa-siswa saat model-model lain digunakan.

Kerja kelompok bisa digunakan untuk mencapai tujuan belajar tingkat rendah dan tinggi. Mem-pelajari fakta-fakta matematika dasar, nama dan tanggal dalam sejarah, serta simbol dan istilah kimia



dalam sains (IPA) adalah contoh tujuan tingkat rendah. Kerja kelompok juga bisa digunakan untuk mencapai tujuan belajar tingkat lebih tinggi di dalam wilayah materi yang sama, contoh:

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Membantu siswa memahami hubungan sebab akibat di dalam ilmu sosial.
3. Mengajari siswa cara merancang eksperimen di dalam sains.
4. Memberikan umpan balik tentang draf tertulis.

Sekadar menyatukan siswa tidaklah menjamin kegiatan belajar mengajar akan efektif. Jadi, Anda mesti secara cermat merencanakan kegiatan kerja kelompok. (Saleh, Lazonder, & Jong, 2007 dalam Eggen & Kaucahak, 2012: 131). Agar lebih jelas bagaimana merencanakan dan menerapkan strategi kerja kelompok berikut pada tahapan prosedural.

c. Prosedur Penerapan Strategi Kerja Kelompok

Menurut Emmer & Gerwells, 1998 dalam Eggen & Kaucahak, 2012: 131, bahwa siswa kerap salah menafsirkan kerja kelompok. Yakni, siswa sering menghabiskan banyak waktu untuk mendengarkan guru secara pasif, mereka dapat mengalami kesulitan saat berhadapan dengan kebebasan di dalam kerja kelompok. Oleh karena itu, guru harus merancang rencana kerja kelompok, sebagai berikut:

1. Menugaskan siswa pada kelompok dan mendudukan anggota-anggota kelompok secara bersama-sama, supaya mereka bisa bolak-balik dari kerja kelompok ke kegiatan kelas-utuh (*whole-class*) dengan cepat dan mudah.
2. Menyiapkan bahan terlebih dahulu dan menyiapkan materi supaya siap didistribusikan secara merata kepada setiap kelompok
3. Memberikan arahan jelas bagi kepada setiap siswa dalam kelompok.

Contoh: Arahan seperti:

- “Bahas isu-isu yang ada di dalam”
 - “Bericaralah kepada satu sama lain dalam kelompoknya mengenai soal ...”
 - “Tetaplah bekerja sama dengan membahas isu mengenai ...”
4. Menuntut bahwa siswa menghasilkan sesuatu, seperti jawaban tertulis bagi pertanyaan-pertanyaan spesifik, sebagai hasil dari kegiatan.
 5. Memonitor kelompok-kelompok saat siswa beraktivitas.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Kerja Kelompok

Menurut Eggen & Kaucahak (2012: 131) strategi kerja kelompok bisa digunakan untuk mencapai tujuan belajar tingkat rendah dan tinggi. Dalam hal ini, mempelajari fakta-fakta matematika dasar, nama dan tanggal dalam sejarah, serta simbol dan istilah kimia dalam sains (IPA) adalah contoh tujuan tingkat rendah. Karena itu, strategi kerja kelompok disarankan digunakan pada kelas tinggi, seperti siswa Kelas 5 dan 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).



e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Strategi belajar kerja kelompok yang dilakukan siswa merupakan proses peningkatan keterampilan berinteraksi (interpersonal). Pada aktivitas kerja kelompok, dapat membantu siswa memecahkan masalah atau hubungan sebab dan akibat di dalam ilmu sosial (logis-matematis), atau bersama kelompok membuat kliping mengenai hewan-hewan yang terancam punah (naturalis). Adapun modalitas belajar strategi kerja kelompok adalah kinestetis dan audio (namun hal ini tergantung dari jenis prosedur aktivitas yang dibuat guru).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Aktivitas penilaian autentik strategi kerja kelompok adalah penilaian unjuk kerja dengan menekankan aktivitas interaksi antar siswa-siswa dalam satu kelompok sebagaimana terjadi. Berikut rubrik penilaian autentik strategi kerja kelompok:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KERJA KELOMPOK

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Proses kerja kelompok	55%	Semua anggota kelompok menunjukkan keterampilan berinteraksi dalam bekerja sama	Sebagian besar anggota kelompok menunjukkan keterampilan berinteraksi dalam bekerja sama	Sebagian kecil anggota kelompok menunjukkan keterampilan berinteraksi dalam bekerja sama	Tidak ada anggota kelompok yang menunjukkan keterampilan berinteraksi dalam bekerja sama
Hasil kerja kelompok	45%	Jawaban pertanyaan-pertanyaan dalam kerja kelompok mampu diselesaikan dengan baik dan benar yang dibuktikan dalam bentuk hasil karya	Jawaban pertanyaan-pertanyaan dalam kerja kelompok mampu diselesaikan dengan baik, namun sebagian kecil hasil karya belum benar	Jawaban pertanyaan-pertanyaan dalam kerja kelompok belum mampu diselesaikan dengan baik dan sebagian besar hasil karya belum benar	Tidak ada jawaban-jawaban pertanyaan yang diselesaikan secara berkelompok



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Kerja Kelompok)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,2	1,8	4,0	100
2	Yusuf Fawwaz	4	4	2,2	1,8	4,0	100
3	Siti Hajar	3	3	1,65	1,35	3,0	75
4	Fatimah Azzahra	3	3	1,65	1,35	3,0	75
5	Muhammad Daud	4	4	2,2	1,8	4,0	100
6	Ibrahimsyah	3	4	1,65	1,8	3,5	86
7	Sultan Salahuddin	3	4	1,65	1,8	3,5	86
8	Salman Zaky	3	3	1,65	1,35	3,0	75
9	Ahmad Maulana	3	4	1,65	1,8	3,5	86
10	Nurul Fatimah	3	3	1,65	1,35	3,0	75
11	Anwar Yusuf	3	4	1,65	1,8	3,5	86
12	Yusuf Fawwaz	4	4	2,2	1,8	4,0	100

81. KARTU SOAL

a. Definisi

Kartu soal adalah jenis permainan dalam pembelajaran menggunakan media kartu yang disajikan berdasarkan nomor kartu pada kartu dan dimainkan secara berkelompok oleh beberapa siswa.

b. Strategi Kartu Soal

Permainan kartu soal atau strategi pembelajaran kartu soal merupakan aktivitas kreatif yang dibuat guru pada pembelajaran. Sintaks strategi kartu soal adalah memasang kartu soal dengan kartu jawab sesuai nomor pada kartu yang dimainkan secara berkelompok. Roh dari strategi kartu soal menekankan pada aktivitas kerja sama kelompok.

Menurut Thomas Armstrong, aktivitas belajar siswa yang berorientasi kerja sama kelompok dalam satu kesatuan sistem merupakan suatu upaya mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran dengan cara mengoptimalkan delapan kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa.



c. *Prosedur Penerapan Strategi Kartu Soal*

Aturan dasar aktivitas strategi kartu soal dalam pembelajaran berupa kartu soal yang dibuat dari materi ajar yang akan diujikan kepada siswa. Berikut langkah-langkah penerapan strategi kartu soal:

1. Buat kartu soal sesuai materi bahan ajar.
2. Buat kartu jawaban dan berikan nomor pada kartu jawaban .
Catatan: Acaklah nomor pada kartu jawaban
3. Bagi siswa dalam beberapa kelompok belajar.
4. Bagikan kartu soal pada kelompok beserta kartu jawaban.
5. Siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.



Gambar 4.18: Di SMPIT Ash-Shibgoh, Tangerang. Guru memberikan penjelasan dan arahan, siswa mengerjakan soal bahasa Inggris melalui strategi kartu soal. (*dok.pribadi*)

d. *Rekomendasi Penerapan Strategi Kartu Soal*

Strategi kartu soal diklasifikasikan juga sebagai pembelajaran *active learning*, ini karena proses aktivitasnya menuntut keaktifan dan peran siswa menyelesaikan permainan atau menemukan jawaban dari pertanyaan kartu soal. Sehingga strategi kartu soal dapat diterapkan pada siswa kelas tinggi sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. *Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar*

Multiple intelligence approach strategi kartu soal menekankan kerja sama kelompok (interpersonal), kemampuan menemukan pasangan kartu soal dan kartu jawab merupakan pola kerja *multiple intelligences* logis-matematis dan spasial-visual. Sementara modalitas belajar strategi kartu soal adalah visual dan kinestetik.

f. *Rubrik Penilaian Autentik*

Penilaian autentik strategi kartu soal menekankan pada aktivitas kerja sama siswa dan hasil kerja sama yang didapat dari proses aktivitas. Berikut contoh rubrik penilaian strategi kartu soal.



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KARTU SOAL

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		 Baik Sekali 4	 Baik 3	 Cukup 2	 Kurang 1
Aktivitas proses menemukan nomor kartu soal dan kartu jawab	65%	Mampu menemukan semua pasangan kartu dengan benar	Menemukan sebagian besar saja pasangan kartu dengan benar	Menemukan sebagian kecil saja pasangan kartu dengan benar	Menemukan kurang dari 2 pasangan kartu dengan benar
Interaksi dan kerja sama kelompok	35%	Semua anggota kelompok melakukan kerja sama dan pembagian tugas dengan baik	Hanya sebagian besar anggota kelompok yang melakukan kerja sama dan pembagian tugas dengan baik	Hanya sebagian kecil anggota kelompok yang melakukan kerja sama dan pembagian tugas dengan baik	Tidak ada anggota kelompok yang melakukan aktivitas kerja sama dan pembagian kerja

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Kartu Soal)

 DAFTAR NILAI SISWA
 SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	4	1,95	1,4	3	84
2	Nurul Fatimah	3	4	1,95	1,4	3	84
3	Ahmad Maulana	4	4	2,6	1,4	4	100
4	Yusuf Fawwaz	4	4	2,6	1,4	4	100
5	Siti Hajar	3	4	1,95	1,4	3	84
6	Fatimah Azzahra	3	4	1,95	1,4	3	84
7	Muhammad Daud	4	4	2,6	1,4	4	100
8	Ibrahimsyah	4	3	2,6	1,05	4	91
9	Sultan Salahuddin	4	3	2,6	1,05	4	91
10	Salman Zaky	4	3	2,6	1,05	4	91
11	Dian Isnaini	4	4	2,6	1,4	4	100
12	Setho Aji	4	3	2,6	1,05	4	91



82. SOSIODRAMA

a. Definisi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Sosiodrama adalah drama yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang masalah sosial politik.

b. Strategi Sosiodrama

Sosiodrama dapat dijadikan metode dalam pembelajaran. Strategi sosiodrama adalah metode holistik yang menggabungkan kemampuan mengingat, berekspresi, beraktivitas, dan makna sebuah peran dan jalan cerita. Banyak konsep pengajaran yang rumit dicerna oleh siswa dapat dengan mudah diselesaikan dengan metode drama. Strategi sosiodrama dalam pembelajaran, digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa mengenai masalah-masalah politik atau masalah lainnya yang terjadi di lingkungan sosial masyarakat.

c. Prosedur Penerapan Strategi Sosiodrama

Penerapan strategi sosiodrama dalam pembelajaran guru dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah prosedur mengajar berikut ini.

1. Pilih materi ajar yang akan diterapkan dalam sosiodrama.

Contoh:

- Runtuhnya Kerajaan Singosari.
 - Peralihan Orde Baru ke Orde Reformasi.
 - Uang dan Bank.
2. Setelah tema sosiodrama ditentukan barulah skenario dibuat. Pembuatan skenario dapat dibuat guru atau siswa, sepanjang alur skenario sesuai dengan materi/topik. Skenario yang dibuat terdiri dari *list* skenario, intro cerita, dan tokoh-tokoh.
 3. Tetapkan narasi dan tentukan fokus permasalahan yang harus dijawab siswa.
 4. Lakukan pementasan dalam kelas.
 5. Evaluasi fokus permasalahan.
 6. Berikan solusi pada permasalahan tersebut.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Sosiodrama

Sosiodrama memerlukan aktivitas kerja sama tingkat tinggi melalui gerakan, peran, dan ekspresi. Tingkat kesulitan strategi sosiodrama dalam pembelajaran adalah peran karakter suatu tokoh yang diperankan secara maksimal, penghayatan akan suatu masalah dalam proses sosiodrama menjadi sangat penting. Sehingga rekomendasi penerapan strategi sosiodrama cocok untuk jenjang SMP dan SMA.



e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligences approach strategi sosiodrama menekankan aktivitas kerja sama (interpersonal), melalui peran tokoh (kinestetik), pemberian solusi terhadap suatu permasalahan (logis-matematis), dan menghayati peran dengan baik (naturalis). *Multiple intelligences approach* strategi sosiodrama saling beririsan dengan area kecerdasan lainnya. Adapun modalitas belajar strategi sosiodrama adalah kinestetik dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Berikut contoh rubrik penilaian autentik strategi sosiodrama:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI SOSIODRAMA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Skenario sosiodrama	15%	Mampu membuat skenario dan sesuai dengan pokok tema materi	Mampu membuat skenario namun beberapa poin skenario kurang sesuai dengan pokok tema materi	Tidak mampu membuat skenario sosiodrama
Aktivitas sosiodrama	20%	Semua anggota kelompok melakukan sosiodrama sesuai skenario	Hanya sebagian besar saja anggota kelompok melakukan sosiodrama sesuai skenario	Sebagian kecil saja/tidak ada anggota kelompok melakukan sosiodrama sesuai skenario
Kerjasama saat aktivitas sosiodrama	25%	Semua anggota kelompok menunjukkan aktivitas kerja sama dan pembagian tugas dengan baik	Hanya sebagian besar anggota kelompok yang menunjukkan aktivitas kerja sama	Hanya beberapa orang saja yang melakukan aktivitas kerja sama
Kemampuan memberikan solusi terhadap suatu masalah	40%	Mampu memberikan solusi dengan tepat pada suatu masalah	Memberikan solusi pada suatu masalah, namun masih kurang tepat	Tidak mampu memberikan solusi



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Sosiodrama)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100
2	Nurul Fatimah	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100
3	Ahmad Maulana	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100
4	Yusuf Fawwaz	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100
5	Siti Hajar	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100
6	Fatimah Azzahra	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100
7	Muhammad Daud	5	5	5	5	0,75	1	1,25	2	5	100

83. MEMBERI DAN MENERIMA

a. Definisi

Memberi dan menerima secara harfiah diartikan dengan gambaran; ada orang yang (bertindak sebagai pemberi) memberi dan (bertindak sebagai penerima) menerima. Bahasa Inggris dari memberi dan menerima adalah *take and give*.

b. Strategi Memberi dan Menerima

Strategi memberi dan menerima adalah penguasaan materi pelajaran melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan mengetahui pengetahuan atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya. Strategi memberi dan menerima merupakan pembelajaran yang menuntut siswa memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan melalui teman lain.

Pemilihan materi yang sesuai untuk strategi memberi dan menerima adalah materi yang mengandung informasi yang singkat, jelas, dan padat. Hal ini dikarenakan strategi *take and give* ini lebih menekankan pada unsur ingatan dengan materi yang ringan dan mudah serta membutuhkan pemahaman yang cepat.

c. Prosedur Penerapan Strategi Memberi dan Menerima

Sintaks pembelajaran strategi memberi dan menerima adalah penggunaan kartu sebagai media pembelajaran. Prosedur penerapan strategi memberi dan menerima dalam pembelajaran, sebagai berikut:



1. Siapkan kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah siswa.
2. Setiap kartu berisi nama siswa, materi ajar, dan sajian materi.
3. Menjelaskan materi yang sudah direncanakan selama 20 menit.
4. Untuk memantapkan penguasaan materi, tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) kurang lebih 5 menit.
5. Minta semua siswa berdiri dan mencari teman pasangan untuk saling memberi informasi sesuai kartu masing-masing. Tiap siswa harus mencatat nama teman pasangannya pada kartu yang sudah diberikan. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Memberi dan Menerima

Strategi memberi dan menerima direkomendasikan untuk digunakan mulai pada siswa Kelas 4 dan 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Strategi memberi dan menerima dalam proses pelaksanaan pembelajarannya dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan dan kondisi kelas.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Pendekatan kecerdasan jamak aktivitas pembelajaran menggunakan strategi memberi dan menerima adalah interpersonal, di mana siswa secara berkelompok saling memberi dan menerima media kartu pembelajaran (intrapersonal). Adapun modalitas belajar memberi dan menerima adalah kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Aktivitas penilaian autentik strategi memberi dan menerima diklasifikasikan pada jenis penilaian unjuk kerja dan penilaian sikap Berikut rubrik penilaian autentik strategi memberi dan menerima.

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MEMBERI DAN MENERIMA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		 Sangat Baik 5	 Baik 3	 Cukup 1
Kemampuan membangun relasi	20%	Mendapatkan teman lebih dari 5 orang	Mendapatkan teman antara 3 - 4 orang	Mendapatkan teman kurang dari 2 orang



lanjutan ...

Kemampuan mengulang materi yang sudah dihafal	35%	Mampu mengingat semua isi materi yang terdapat dalam kartu	Hanya mengingat setengah dari jumlah isi materi dalam kartu	Hanya satu isi materi yang diingat dalam kartu
Kemampuan menjawab pertanyaan dari kartu	45%	Mampu mengingat semua isi materi yang terdapat dalam kartu	Hanya mengingat setengah dari jumlah isi materi dalam kartu	Hanya satu isi materi yang diingat dalam kartu

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Memberi dan Menerima)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	5	5	0,6	1,75	2,25	4,6	92
2	Yusuf Fawwaz	3	3	5	0,6	1,05	2,25	3,9	78
3	Siti Hajar	5	5	5	1	1,75	2,25	5,0	100
4	Fatimah Azzahra	3	5	3	0,6	1,75	1,35	3,7	74
5	Muhammad Daud	3	3	5	0,6	1,05	2,25	3,9	78
6	Ibrahimsyah	3	5	5	0,6	1,75	2,25	4,6	92
7	Shinta Aini	5	5	5	1	1,75	2,25	5,0	100
8	Salman Zaky	5	5	5	1	1,75	2,25	5,0	100
9	Nadia Usman	5	5	5	1	1,75	2,25	5,0	100
10	Salman Zaky	5	5	5	1	1,75	2,25	5,0	100
11	Dian Isnaini	5	5	3	1	1,75	1,35	4,1	82
12	Setho Aji	5	5	5	1	1,75	2,25	5,0	100

84. JIGSAW

a. Definisi

Secara etimologi, jigsaw berasal dari bahasa Inggris yaitu gergaji ukir. Dalam pembelajaran, *jig-saw* mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*jigsaw*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.



b. Strategi Jigsaw

Menurut Lie (1993: 73), secara garis besar strategi *jigsaw* dikategorikan sebagai kelompok pembelajaran kooperatif. Model belajar kooperatif menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, yang terdiri atas empat sampai enam orang siswa secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Strategi *jigsaw* memungkinkan siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelola informasi yang didapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. (Rusman, 2008: 203).

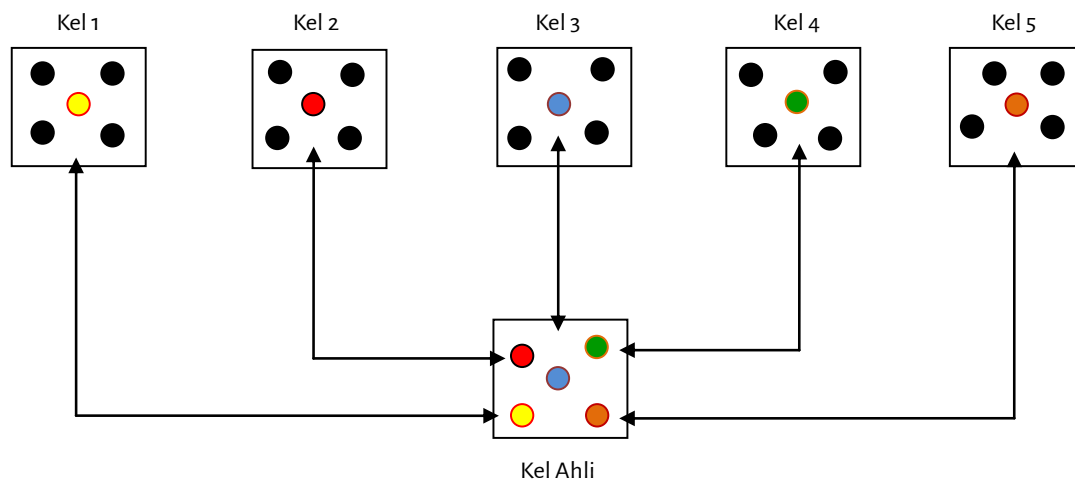
c. Prosedur Penerapan Strategi Jigsaw

Sintaks penggunaan *jigsaw* adalah setiap kelompok memiliki problem yang berbeda, namun problem yang dihadapi setiap kelompok sama. Hal ini sesuai dengan Rusman (2008: 205), bahwa dalam pembelajaran, *jigsaw* dikenal juga dengan kooperatif para ahli, karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai *team* ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, hasil pembahasan itu di bawah ke kelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya.

Langkah-langkah strategi *jigsaw* menurut Stepen, Sikes, dan Snapp (1978) yang dikutip Rusman (2008), sebagai berikut:

1. Dibuat kelompok, setiap kelompok beranggotakan 3 sampai 5 siswa.
2. Setiap anggota kelompok diberikan bagian topik materi yang berbeda. (Jika setiap kelompok terdiri dari 5 siswa, maka ada 5 bagian materi yang berbeda dari setiap siswa)
3. Masing-masing anggota kelompok membaca untuk menggali informasi, sehingga siswa memperoleh informasi dari topik permasalahan tersebut.
4. Siswa yang telah memperoleh informasi dari topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok dan mendiskusikan mengenai topik tersebut. (Disebut tim ahli)
5. Setelah selesai diskusi, kelompok ahli kembali ke kelompok asal, hasil yang didapat dijelaskan atau diajarkan kepada anggota tim asli dan tiap anggota lainnya menyimak dengan saksama.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru membuat kuis. Kuis dilakukan mencakup semua topik permasalahan yang dibicarakan tadi
8. Perhitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.





Skema Penerapan Strategi Jigsaw

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Jigsaw

Strategi mengajar menggunakan *jigsaw* sudah dapat digunakan pada siswa pascakelas usia dini, yaitu:

Jenjang	Kelas
Sekolah Dasar (SD)	4, 5, dan 6
Sekolah Menengah Pertama (SMP)	7, 8, dan 9
Sekolah Menengah Atas (SMA)	10, 11, dan 12

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Gambaran skema penerapan strategi *jigsaw* mengisyaratkan pola kerja interpersonal dalam kegiatan proses pembelajaran siswa. Pendekatan *multiple intelligences* lainnya sangat tergantung dari prosedur aktivitas, konten, dan konteks materi yang sedang dipelajari. Adapun modalitas belajar *jigsaw* adalah kinestetik dan audio.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Aktivitas penilaian autentik strategi *jigsaw* diklasifikasikan menurut jenis aktivitas proses yang dilakukan siswa, antara lain:

1. Penilaian unjuk kerja (*performance*), yaitu menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas



siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi.

2. Penilaian hasil kerja (produk), menekankan penilaian terhadap kemampuan membuat karya/produk teknologi dan seni.
3. Penilaian sikap, yaitu menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap.

Berikut rubrik penilaian autentik strategi *jigsaw*:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI JIGSAW

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
Kekompakan dan kerja sama antarkelompok	25%	5 anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	3-4 anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	1-2 anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Tidak ada anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama
Kemampuan memecahkan masalah	35%	5 anggota kelompok aktif, berperan serta memecahkan masalah	4 anggota kelompok aktif, berperan serta memecahkan masalah	3 anggota kelompok aktif, berperan serta memecahkan masalah	2 anggota kelompok aktif, berperan serta memecahkan masalah
Skor hasil	40%	Hasil yang diperoleh benar semua	Sebagian besar hasil yang diperoleh benar	Sebagian kecil hasil yang diperoleh benar	Hasil yang diperoleh salah semua

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Jigsaw)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	4	1	1,4	1,6	4,0	100
2	Yusuf Fawwaz	4	4	4	1	1,4	1,6	4,0	100
3	Siti Hajar	4	4	3	1	1,4	1,2	3,6	90
4	Fatimah Azzahra	4	4	3	1	1,4	1,2	3,6	90
5	Muhammad Daud	4	4	3	1	1,4	1,2	3,6	90



lanjutan ...

6	Ibrahim Yunus	4	4	4	1	1,4	1,6	4,0	100
7	Sultan Salahuddin	4	4	3	1	1,4	1,2	3,6	90
8	Salman Zaky	4	4	3	1	1,4	1,2	3,6	90
9	Rugaya Umar	4	4	4	1	1,4	1,6	4,0	100
10	Zaenab Qurrota'ain	4	4	4	1	1,4	1,6	4,0	100

85. CERDAS CERMAT BERANTAI

a. Definisi

Cerdas cermat berantai adalah suatu lomba yang dilakukan antarkelompok dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan penyaji/guru.

b. Strategi Cerdas Cermat Berantai

Mengacu pola kerja *multiple intelligences* dalam diri setiap siswa, bahwa selalu ada satu atau lebih kecerdasan yang menonjol yang dimiliki setiap siswa. Pemilihan strategi mengajar cerdas cermat berantai mewakili kecerdasan interpersonal. Gardner dan Armstrong dalam publikasi ilmiah mereka sejak 1983 sampai sekarang menekankan kecerdasan jamak atau *multiple intelligences* merupakan suatu cara untuk mengakses informasi secara mudah dan menyenangkan melalui delapan jalur kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa.

Kunci akses informasi pengetahuan menurut Barbara Prashnig dapat dilakukan dengan mengetahui modalitas gaya belajar siswa melalui *Learning Style Analysis* (LSA) atau melalui *Learning Style Research* (LSR). Hasil *learning style* interpersonal merekomendasikan guru mengajar menggunakan strategi cerdas cermat berantai.

Cerdas cermat berantai mirip lomba cerdas cermat pada umumnya yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan dari penyaji lomba, cerdas cermat berantai dilaksanakan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pemberi soal. Cara menjawab pertanyaan strategi ini dapat dilakukan dengan bantuan teman pada deretan kawan yang sekelompok.

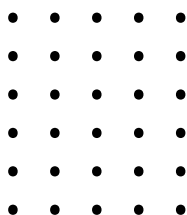
c. Prosedur Penerapan Strategi Cerdas Cermat Berantai

Dengan menekankan kerja sama antar-anggota kelompok, strategi cerdas cermat berantai mengikuti alur deretan duduk siswa, yang mana pada setiap deretan alur duduk terdapat pertanyaan yang diperebutkan oleh para kelompok. Berikut prosedur penerapan strategi cerdas cermat berantai:

1. Atur deretan duduk siswa dengan rapi dan pastikan jumlah setiap anggota kelompok sama dengan kelompok lain.



Contoh:



2. Berikan nama setiap kelompok. Nama kelompok sebaiknya mengambil dari konten materi ajar.
Contoh: Materi ajar lapisan-lapisan Bumi, nama kelompok: Stratosfer, Ionosfer.
3. Minta setiap kelompok menunjuk ketua kelompoknya.
4. Buat aturan seperti berikut ini:
 - ☞ Setiap deretan antarsiswa yang duduk berseberangan menjadi lawan dalam lomba cerdas cermat berantai.
 - ☞ Setiap deretan duduk siswa mendapat giliran berebut menjawab pertanyaan.
 - ☞ Anggota kelompok dapat memberitahukan jawaban pada anggotanya tiga sampai lima pertanyaan untuk setiap deretan antar siswa yang duduk berseberangan. (Jumlah pertanyaan sebaiknya tidak boleh lebih dari jumlah siswa yang duduk berseberangan)
Contoh: Jumlah deretan antarsiswa yang duduk berseberangan berjumlah 6, maka jumlah soal adalah 3-5 pertanyaan.
5. Guru membuat soal yang mirip namun variatif. (Pertanyaan ini dilakukan secara berantai, di mana siswa menjawab secara berantai pula)

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Cerdas Cermat Berantai

Penggunaan strategi cerdas cermat berantai dapat digunakan sesuai tingkat atau level pendidikan siswa. Direkomendasikan penerapannya pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA), sementara pada jenjang sekolah dasar (SD) sebaiknya digunakan pada siswa Kelas 4, 5, dan 6.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Strategi cerdas cermat berantai menerapkan pola kerja sama yang dilakukan secara kelompok, bagi sekelompok siswa dengan kecerdasan jamak interpersonal memiliki kecenderungan menyukai cara belajar seperti ini. Irisan berikut dari *multiple intelligences approach* strategi cerdas cermat berantai adalah logis-matematis, tentu jika konten soal menyangkut materi ilmu pengetahuan alam dan matematika. Modalitas belajar strategi cerdas cermat berantai adalah auditori dan kinestetik.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Saat guru akan menilai aktivitas belajar siswa menggunakan strategi cerdas cermat berantai,



guru dapat mengintegrasikan kriteria penilaian pada tiga ranah pendidikan. Ketiga ranah tersebut dikelompokkan pada poin kriteria. Berikut contoh rubrik penilaian strategi cerdas cermat berantai:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI CERDAS CERMAT BERANTAI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊 Baik 3	😊 Cukup 1
Kemampuan bekerja sama dalam kelompok	35%	Semua tim anggota kelompok menunjukkan kerja sama yang dibuktikan dengan membantu kawannya menjawab pertanyaan	Dari 6 anggota tim, hanya 2-3 orang saja yang tidak menunjukkan kerja sama dibuktikan dengan membantu kawannya menjawab pertanyaan	Hanya 1-2 orang saja yang aktif menunjukkan kerja sama dengan cara membantu kawannya menjawab pertanyaan
Kemampuan menjawab pertanyaan soal	65%	Memiliki poin akhir cerdas cermat berantai paling tinggi	Memiliki poin akhir cerdas cermat berantai paling tinggi kedua	Memiliki poin akhir cerdas cermat berantai paling tinggi ketiga

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Cerdas Cermat Berantai)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Abdurrahman Faiz	5	3	1,75	1,95	4	74
2	Ahmad Handoko	3	5	1,05	3,25	4	86
3	Ahmad Maulana	5	5	1,75	3,25	5	100
4	Amir Said	5	5	1,75	3,25	5	100
5	Dian Isnaini	5	5	1,75	3,25	5	100
6	Erma Widyasti	5	5	1,75	3,25	5	100
7	Eman Sulaeman	3	5	1,05	3,25	4	86
8	Ibrahimsyah	5	3	1,75	1,95	4	74
9	Ian Supanri	5	5	1,75	3,25	5	100
10	Jumaida Yusuf	5	5	1,75	3,25	5	100



11	Mustafa Abu Bakar	5	5	1,75	3,25	5	100
12	Muhammad Daud	5	5	1,75	3,25	5	100
13	Muhammad Yunus	3	5	1,05	3,25	4	86
14	Rini Wulandari	5	5	1,75	3,25	5	100
15	Salman Zaky	5	5	1,75	3,25	5	100
16	Setho Aji	5	3	1,75	1,95	4	74
17	Sazli Semarli	5	3	1,75	1,95	4	74
18	Suparlin	2	5	0,7	3,25	4	79
19	Shanaz Dita	5	5	1,75	3,25	5	100
20	Sumiati Simbolon	5	5	1,75	3,25	5	100
21	Yaja Tamolua	5	3	1,75	1,95	4	74
22	Yoni Muhammadiyah	5	5	1,75	3,25	5	100
23	Yusuf Fawwaz	5	3	1,75	1,95	4	74
24	Zakir Munif	5	5	1,75	3,25	5	100

86. SURAT UNTUK SAHABAT

a. Definisi

Surat untuk sahabat adalah siswa membuat surat berisi pertanyaan dan surat dijawab oleh sahabat, surat dikembalikan ke teman pengirim untuk dikomentari.

b. Strategi Surat untuk Sahabat

Dalam konteks pembelajaran, strategi surat untuk sahabat memberikan porsi belajar yang menekankan interaksi saling belajar dari suatu materi yang dipelajari bersama. Penekanan strategi ini adalah memfasilitasi kelompok siswa yang memiliki kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Yang mencakup kepekaan terhadap rasa pertemanan dan persahabatan.

Pemilihan strategi surat untuk sahabat pada kelas yang dipenuhi siswa-siswa interpersonal merupakan upaya cerdas guru memberikan rasa senang kepada siswa saat mempelajari suatu materi. Armstrong (2009: 94) menyebut penggunaan strategi pengajaran yang mengandung unsur kerja sama dan saling interaksi antarkawan merupakan strategi yang sesuai bagi siswa-siswa yang cenderung interpersonal.



c. **Prosedur Penerapan Strategi Surat untuk Sahabat**

Langkah-langkah prosedural penerapan strategi surat untuk sahabat dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Pastikan siswa sudah mempelajari dan memahami isi materi dengan baik.
2. Bagi siswa dalam dua kelompok besar. Kelompok 1 siswa yang bertugas mengirim surat, nama kelompok ini bisa disebut Kawan. Kelompok 2 sebagai siswa yang bertugas menerima kiriman surat, nama kelompok ini disebut kelompok Sahabat.
3. Pastikan pembagian kelompok Kawan dan kelompok Sahabat berjumlah sama, agar setiap orang mendapat pasangan.
4. Minta kelompok Kawan membuat 5 pertanyaan lalu mengirimkan surat tersebut ke kelompok Sahabat. Agar aktivitas ini menarik, guru dapat bertindak sebagai Pak Pos pengantar surat.
5. Surat dimasukkan ke dalam amplop atau surat bisa dilipat dan di luar amplop ditulis nama Sahabat yang dituju.
6. Penerima surat adalah kelompok Sahabat dan bertugas menjawab isi surat.
7. Jika isi surat sudah dijawab, kembali surat dirapikan untuk dikirim balik kepada Kawan pengirim surat.
8. Kawan pengirim surat memeriksa jawaban dari Sahabat dan memberikan komentar secara tertulis. Komentar tersebut disampaikan kepada Sahabat di akhir sesi pelajaran sebagai bagian dari *feedback*.

d. **Rekomendasi Penerapan Strategi Surat untuk Sahabat**

Strategi surat untuk sahabat sudah bisa diterapkan pada Kelas 4 sampai Kelas 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Dikarenakan pola interaksi yang kuat antar siswa dan siswa yang membuat pertanyaan beserta jawabannya, maka penerapan strategi surat untuk sahabat tidak direkomendasikan penerapannya pada jenjang yang lebih rendah.

e. **Pendekatan Multiple Intelligences dan Modalitas Belajar**

Multiple intelligences approach strategi surat untuk sahabat adalah pola kerja kecerdasan interpersonal. Irisan area kecerdasan ikutannya sangat tergantung dari isi materi yang dipelajari, dan aktivitas *feed back* komentar dari Kawan ke Sahabat bersentuhan dengan kecerdasan intrapersonal. Modalitas belajar strategi tersebut adalah auditori dan kinestetik.

f. **Rubrik Penilaian Autentik**

Penilaian autentik strategi surat untuk Sahabat dinilai dengan mengombinasikan ketiga ranah tersebut, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dasar penilaian strategi tersebut adalah unjuk kerja. Berikut contoh rubrik penilaian strategi surat untuk Sahabat:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI SURAT UNTUK SAHABAT

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik Sekali 5	😊😊😊 Baik 3	😊 Cukup 1
Kemampuan membuat pertanyaan yang berbobot	10%	Membuat 5 pertanyaan yang berkualitas disertai jawaban	3 - 4 pertanyaan yang berkualitas disertai jawaban	Hanya 1 - 2 pertanyaan yang berkualitas disertai jawaban
Kemampuan menjawab pertanyaan dalam isi surat	50%	Menjawab 5 pertanyaan dengan baik dan benar semua	Menjawab 3 - 4 pertanyaan dengan benar	Menjawab kurang dari 2 pertanyaan dengan benar
Interaksi kerja sama pada aktivitas berkirim surat	25%	Menunjukkan interaksi yang baik dan cair antara Kawan dan Sahabat	Menunjukkan kekakuan dalam interaksi antara Kawan dan Sahabat	Tidak ada interaksi kerja sama antara Kawan dan Sahabat
Rasa percaya diri dalam memberikan komentar kepada Sahabat	15%	Berani memberikan komentar objektif apa adanya kepada Sahabat dan melakukan <i>feedback</i> komentar	Agak kurang berani memberikan komentar objektif apa adanya kepada Sahabat dan tidak ada <i>feedback</i> komentar	Memberikan komentar subjektif kepada Sahabat dan tidak ada <i>feedback</i> komentar

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Surat untuk Sahabat)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Abdurrahman Faiz	5	5	5	5	0,5	2,5	1,25	0,75	5	100
2	Ahmad Handoko	3	5	5	5	0,3	2,5	1,25	0,75	5	96
3	Ahmad Maulana	3	3	5	5	0,3	1,5	1,25	0,75	4	76
4	Amir Said	3	5	5	5	0,3	2,5	1,25	0,75	5	96
5	Dian Isnaini	5	5	5	5	0,5	2,5	1,25	0,75	5	100
6	Erma Widyasti	5	5	5	5	0,5	2,5	1,25	0,75	5	100
7	Eman Sulaeman	5	3	5	5	0,5	1,5	1,25	0,75	4	80
8	Anita Rais	3	5	5	5	0,3	2,5	1,25	0,75	5	96
9	Ian Supanri	5	3	5	5	0,5	1,5	1,25	0,75	4	80
10	Jumaida Yusuf	3	5	3	5	0,3	2,5	0,75	0,75	4	86



lanjutan ...

11	Mustafa Abu Bakar	5	3	5	5	0,5	1,5	1,25	0,75	4	80
12	Muhammad Daud	5	3	5	5	0,5	1,5	1,25	0,75	4	80
13	Muhammad Yunus	5	3	5	5	0,5	1,5	1,25	0,75	4	80
14	Rini Wulandari	3	5	3	5	0,3	2,5	0,75	0,75	4	86

H. Strategi Mengajar Kecerdasan Intrapersonal

Kegiatan belajar mengajar kecerdasan intrapersonal menekankan pada belajar melalui perasaan, nilai-nilai, dan sikap. Penekanan pendekatan kecerdasan intrapersonal didasari dari kemampuan membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri (*self-individual*) dan menggunakan pengetahuan itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang. (Chatib dan Said, 2012: 97).

Menurut Linda Campbell, inti sari di atas bermuara pada kemampuan untuk memahami diri sendiri (*self-individual*) yang kemudian berdampak pada pemahaman pada orang lain. Mengajar pendekatan kecerdasan intrapersonal memberikan wawasan agar kita menjadi diri sendiri, bukan membuat kamufase diri sendiri untuk menjadi orang lain. (Chatib dan Said, 2012: 96).

Mengajar menggunakan strategi pendekatan intrapersonal memungkinkan proses input pengetahuan terjadi pada *cluster* otak bagian *lobus frontal*, *lobus parietal* dan sistem *limbic*. Secara khusus, sistem *limbic*-dalam bertanggung jawab terhadap pengaturan kondisi emosional pikiran (perasaan), menyimpan kenangan yang sangat emosional dan mengendalikan motivasi. (Amen, 2011: 50)

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Intrapersonal	Kemampuan membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan pengetahuan semacam itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang	Kepekaan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri	Kemampuan mengenali diri sendiri secara mendalam, kemampuan intuitif dan motivasi diri, penyendiri, sensitif terhadap nilai diri dan tujuan hidup	<i>Lobus frontal</i> , <i>lobus parietal</i> dan sistem <i>limbic</i>

Berikut strategi-strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan intrapersonal, di antaranya:

87. GAMES SIAPA SAYA

a. Definisi

Games siapa saya, terdiri dari tiga kata; *games* atau bermain; siapa, merupakan kata tanya untuk menanyakan orang (seseorang yang tak tentu); dan saya adalah orang yang berbicara atau menulis: aku ya. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2012: 756). Dalam pengertian bebas, *games* siapa saya



adalah permainan mengenai siapa sesungguhnya saya.

b. Strategi Games Siapa Saya

Strategi *games* siapa saya merupakan aktivitas belajar *active learning*. Di mana setiap siswa dituntut memahami dirinya sendiri melalui aktivitas belajar *games*. Armstrong (2006) menyebut aktivitas proses pembelajaran *games* siapa saya mewakili siswa yang dominan kecerdasan intrapersonalnya.

c. Prosedur Penerapan Strategi Games Siapa Saya

Menurut Susanto (2012), prosedur penerapan strategi *games* siapa saya dapat dilakukan, sebagai berikut:

1. Seluruh siswa dibariskan menghadap satu arah.
2. Guru kemudian menempelkan kertas kecil yang sudah ditulisi profesi kepada masing-masing siswa di punggungnya.
3. Guru menjelaskan syarat permainan ini, di antaranya:
 - a. Siswa dilarang memberitahukan secara langsung profesi temanya, tetapi siswa hanya boleh bertanya dan dijawab oleh lawan bicaranya dengan kata “ya” atau “bukan”. Contoh: Apakah profesi saya di laut? Apakah profesi saya berhubungan dengan penumpang? Dan seterusnya.
 - b. Siswa dilarang bertanya dengan menunjukkan profesinya secara langsung. Contoh: Apakah saya nakhoda? Apakah saya guru? Dan sebagainya.
4. Setelah siswa paham, permainan dimulai dengan seluruh siswa dibebaskan bergerak di area yang tak terbatas. Bagi yang sudah dapat menemukan profesinya, maka potongan kertas kecil yang bertuliskan profesi dipindah untuk ditempelkan di dadanya.
5. Selama aktivitas *games* siapa saya atau aktivitas menerka profesi siswa dapat membantu tokoh profil dari yang mewakili profesi yang dimaksud, seperti profesi pemain sepak bola, nama profil tokohnya adalah Bambang Pamungkas.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Games Siapa Saya

Aktivitas dasar yang diharapkan dari strategi *games* siapa saya adalah kemampuan memahami kekuatan dan kelemahan diri masing-masing siswa. Menerapkan strategi *games* siapa saya direkomendasikan untuk jenjang pendidikan SMP kelas atas dan SMA.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligence approach strategi *games* siapa saya adalah intrapersonal, kemampuan siswa menyelesaikan aktivitas *games* secara bersama-sama (interpersonal), dan modalitas belajar *games* siapa saya adalah kinestetik dan taktil.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian aktivitas belajar siswa menggunakan strategi *games* siapa saya merupakan jenis penilaian unjuk kerja yang terintegrasi dengan ranah afektif, psikomotorik, dan pengetahuan. Berikut contoh rubrik penilaian autentik strategi *games* siapa saya sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI GAMES SIAPA SAYA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Keaktifan dalam aktivitas <i>games</i>	30%	Sangat aktif	Kurang aktif	Sama sekali tidak aktif (tidak ada aktivitas yang dilakukan)
Jumlah potongan kertas profesi yang ditempel	30%	Jumlah potongan kertas profesi yang ditempel paling banyak	Jumlah potongan kertas profesi yang ditempel antara 2 - 4	Jumlah potongan kertas profesi yang ditempel kurang dari 2
Kemampuan menjawab pertanyaan	40%	Mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar	Hanya mampu menjawab sebagian pertanyaan dengan benar	Hanya menjawab 1 pertanyaan dengan benar

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Games Siapa Saya)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
2	Sabrina Aulia Said	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
3	Nisrina Salsabila Said	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
4	Yusuf Fawwaz	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
5	Abdullah Ali	2	3	3	0,6	0,9	1,2	2,7	90
6	Muhammad Zakcy	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
7	Muhammad Daud	2	2	3	0,6	0,6	1,2	2,4	80
8	Ibrahimsyah	3	2	3	0,9	0,6	1,2	2,7	90
9	Naila Lukman	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100
10	Fajar Adi Nugraha	3	3	3	0,9	0,9	1,2	3	100



88. PERTANYAAN DIMULAI DARI SISWA

a. Definisi

Pertanyaan dimulai dari siswa dalam bahasa Inggris adalah *question students have* yang berarti pertanyaan dimulai dari siswa.

b. Strategi Pertanyaan Dimulai dari Siswa

Strategi pembelajaran pertanyaan dimulai dari siswa adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk aktif dan menyatukan pendapat dan mengukur sejauh mana siswa memahami pelajaran melalui pertanyaan tertulis. Silberman (2005: 91) menyebut strategi pertanyaan dimulai dari siswa merupakan cara pembelajaran siswa aktif yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan. Menurut Umi Machmud dan Wahib Rosyidi, strategi pertanyaan dimulai dari siswa atau *question students have* adalah teknik untuk mempelajari keinginan dan harapan siswa guna memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

c. Prosedur Penerapan Strategi Pertanyaan Dimulai dari Siswa

Kadang kala belajar berawal dari sebuah pertanyaan. Strategi pertanyaan dimulai dari siswa (*question students have*) yang dilakukan di awal tatap muka antara guru dan siswa. Setelah itu siswa dipersilakan untuk menyampaikan pertanyaan dari materi yang belum ia pahami maupun yang sudah dipahami. Ini bisa dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, (Silberman, 2005: 73):

1. Bagikan potongan kertas kosong kepada setiap siswa.
2. Instruksikan siswa menulis beberapa pertanyaan yang sedang dipelajari atau yang berhubungan dengan materi ajar.
3. Putar kertas berisi pertanyaan searah keliling jarum jam. Pastikan semua siswa mendapat kertas pertanyaan dari temannya.
4. Sesudah mendapat kertas pertanyaan dari teman di sampingnya, minta mereka membaca pertanyaan tersebut.
5. Jika ia juga ingin mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang ia baca suruh memberikan tanda centang (✓). Jika tidak suruh untuk langsung memberikan pada teman di sampingnya.
6. Saat kartu kembali pada penulisnya, setiap peserta telah memeriksa semua pertanyaan yang diajukan oleh kelompok tersebut. Fase ini akan mengidentifikasi pertanyaan mana yang banyak dipertanyakan. Jawab masing-masing pertanyaan tersebut dengan:
 - a. Jawaban langsung atau berikan jawaban yang berani.
 - b. Menunda jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut sampai waktu yang ditentukan.
 - c. Meluruskan pertanyaan yang tidak menunjukkan suatu pertanyaan.
7. Panggil beberapa peserta berbagi pertanyaan secara sukarela, sekalipun pertanyaan mereka tidak memperoleh suara terbanyak.
8. Kumpulkan semua kartu. Berikan jawaban kepada masing-masing pertanyaan yang sudah dipilih dengan:



- Memberikan jawaban yang langsung dan singkat.
- Menunda pertanyaan hingga waktu yang lebih tepat.
- Mengemukakan bahwa untuk saat ini Anda belum mampu menjawab persoalan ini. (Janjikan jawaban secara pribadi jika memungkinkan).

Catatan:

- Jika kelas terlalu besar dan memakan waktu, saat memberikan kartu pada siswa buatlah kelas menjadi sub-kelompok dan lakukan instruksi yang sama. Atau kumpulkan kartu dengan mudah tanpa menghabiskan waktu dan jawab salah satu pertanyaan.
- Meskipun meminta pertanyaan dengan kartu indeks, mintalah peserta menulis harapan mereka dan/atau mengenai kelas, topik yang akan Anda bahas atau alasan dasar untuk partisipasi kelas yang akan mereka amati.
- Variasi dapat pula dilakukan dengan meminta peserta untuk memeriksa dan menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh kelompok tersebut, sehingga fase ini akan dapat mengidentifikasi pertanyaan mana yang mendapat jawaban terbanyak, sebagai indikasi penguasaan anak terhadap objek yang dipertanyakan.

Berikut contoh penerapan strategi pertanyaan dimulai dari siswa atau *question students have* (Pipit Wahyuni, 2011): Pelajaran: IPS Ekonomi, materi: Uang.

- Instruksikan siswa membaca materi yang akan dipelajari. (Guru memberikan batas waktu)
- Berikan kertas kosong kepada siswa, bentuklah beberapa kelompok dan setiap kelompok mendapatkan satu kertas.

Kertas kosong untuk
Kelompok 1

Kertas kosong untuk
Kelompok 2

Kertas kosong untuk
Kelompok 3

Kertas kosong untuk
Kelompok 4

- Persilakan siswa menulis bagian materi yang belum ia pahami.

Kelompok 1

Sebelum adanya uang
bagaimana manusia
melakukan jual beli?

Kelompok 2

Mengapa uang harus dibuat
oleh Pemerintah, kenapa tidak boleh
membuat sendiri?

Kelompok 3

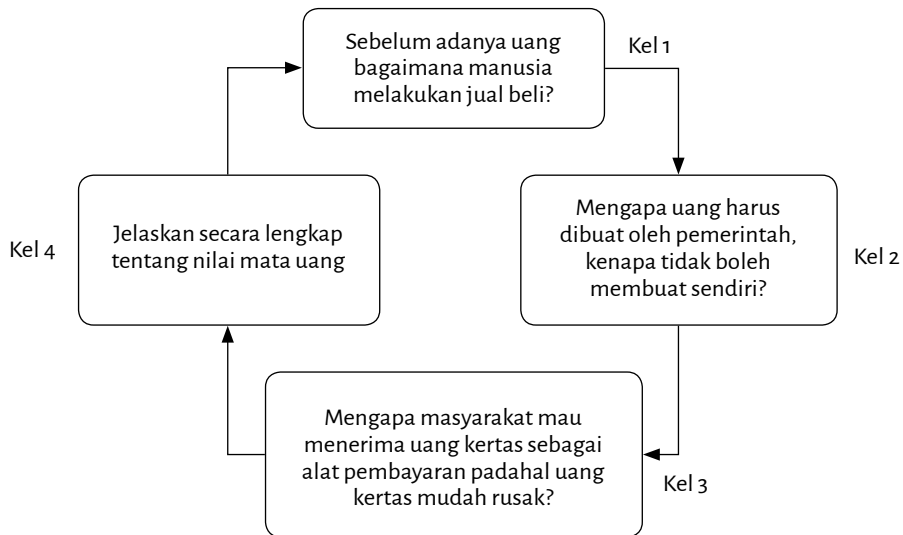
Mengapa masyarakat mau menerima
uang kertas sebagai alat pembayaran
padahal uang kertas mudah rusak?

Kelompok 4

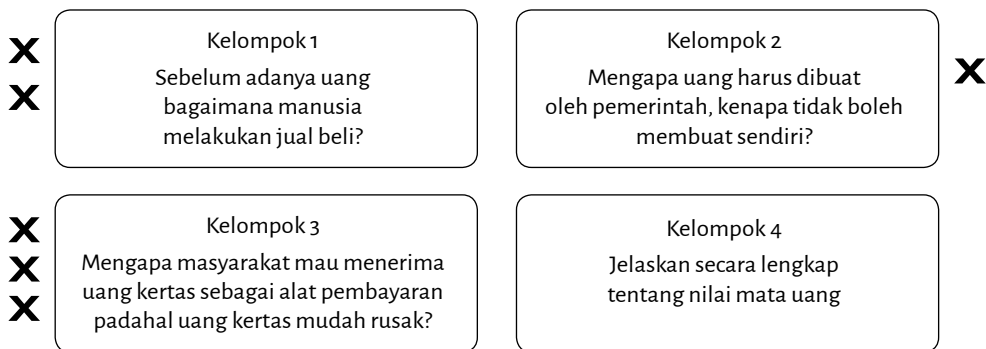
Jelaskan secara lengkap
tentang nilai mata uang



- Jika sudah persilakan siswa untuk memutar pertanyaan itu searah jarum jam kepada kelompok lain putar terus hingga kembali kepada pemiliknya.



- Persilakan siswa lain memberikan tanda silang terhadap pertanyaan yang ia juga belum paham.



Pipit Wahyuni dan Nunung Noor. 2011. Question Student Have.

- Jika sudah kembali kepada pemiliknya hitung jumlah tanda yang ada, mintalah kepada siswa untuk membacakan pertanyaan dan persilakan siswa lain yang tahu akan jawabannya untuk menjawab (secara sukarela).
- Guru menambahkan atau membenarkan jawaban.
- Lakukan secara berulang. Jika sudah kumpulan pertanyaan itu karena dapat dijadikan acuan pertemuan berikutnya.



d. Rekomendasi Penggunaan Strategi Pertanyaan Dimulai dari Siswa

Penggunaan strategi pertanyaan dimulai dari siswa atau *question students have* disarankan digunakan pada siswa kelas tinggi seperti siswa Kelas 6 sekolah dasar (SD), jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligences approach atau pendekatan kecerdasan jamak strategi pertanyaan dimulai dari siswa (*question students have*) adalah intrapersonal. Mekanisme strategi *question students have* dilakukan secara kelompok dan memerlukan saling keinteraksian (interpersonal). Adapun modalitas belajar strategi ini adalah kinestetik dan audio.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian autentik atau strategi pertanyaan dimulai dari siswa (*question students have*) adalah penilaian unjuk kerja yang menekankan aktivitas tingkah laku dan interaksi. Berikut rubrik penilaian autentik strategi pertanyaan dimulai dari siswa (*question students have*), sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI PERTANYAAN DIMULAI DARI SISWA

No.	Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
			😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1
1.	Proses <i>question students have</i>	60%	Menjawab semua pertanyaan dengan benar	Menjawab setengah dari jumlah pertanyaan dengan benar	Menjawab kurang dari setengah pertanyaan dengan benar	Tidak ada pertanyaan yang dijawab dengan benar
2.	Kerja sama kelompok	40%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Beberapa anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Beberapa anggota kelompok yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Semua anggota kelompok bekerja masing-masing (tanpa kerja sama)

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Question Students Have)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	4	1.8	1.6	3.4	85



2	Yusuf Fawwaz	3	4	1.8	1.6	3.4	85
3	Siti Hajar	3	4	1.8	1.6	3.4	85
4	Fatimah Azzahra	4	4	2.4	1.6	4.0	100
5	Muhammad Daud	4	4	2.4	1.6	4.0	100
6	Ibrahim Yunus	4	4	2.4	1.6	4.0	100
7	Sultan Salahuddin	3	3	1.8	1.2	3.0	75
8	Salman Zaky	3	3	1.8	1.2	3.0	75
9	Rugaya Umar	3	3	1.8	1.2	3.0	75
10	Zaenab Qurrota'ain	4	3	2.4	1.2	3.6	90
11	Salahuddin al-Ayyubi	4	3	2.4	1.2	3.6	90
12	Muhammad al-Fatih	4	3	2.4	1.2	3.6	90

89. MENGENAL TOKOH

a. Definisi

Mengenal tokoh adalah mengenal autobiografi tokoh (orang-orang terkenal) dan memahami peran tokoh dalam sejarah kebudayaan manusia.

b. Strategi Mengetahui Tokoh

Dalam aktivitas belajar siswa, mengenal tokoh dapat dijadikan sebuah strategi mengajar guru. Strategi mengenal tokoh dalam proses belajar siswa sangat memungkinkan pada kelas yang didominasi siswa bergaya belajar intrapersonal. Pembelajaran melalui penokohan mampu memberikan efek “menyentuh emosional” bagi siswa, apabila sang tokoh yang kebetulan masih hidup dapat dihadirkan di hadapan para siswa.

Saya pernah mengundang salah satu orangtua siswa yang bekerja di Badan Narkotika Nasional (BNN). Kepada orangtua siswa itu, saya meminta agar ia bercerita kepada para siswa mengenai orang di Indonesia yang berjasa dalam pemberantasan narkoba serta peran apa saja yang telah dilakukan orang tersebut dalam aktivitasnya memberantas peredaran obat terlarang. Artinya, strategi mengajar mengenal tokoh dapat dilakukan dengan mengundang langsung para tokoh yang dimaksud.

c. Prosedur Penerapan Strategi Mengetahui Tokoh

Untuk menerapkan strategi mengenal tokoh dalam pembelajaran siswa di kelas, dapat dilakukan sebagai berikut:



1. Tentukan pilihan tema ajar yang berhubungan dengan ketokohan. Ketokohan dapat dari kalangan pahlawan, penemu, ilmuwan, olahragawan, dan lain-lain yang berhubungan dengan bahasan suatu tema.
2. Sebaiknya ada autobiografi dari tokoh, agar memudahkan aktivitas belajar siswa. (Selain buku, autobiografi dapat diambil dari *wikipedia.com*)
3. Guru memberikan poin-poin koleksi tokoh, memberikan bacaan tentang tokoh-tokoh yang berhasil dalam berbagai bidang.

Berikut contoh penerapan strategi mengenal tokoh:

Deskripsi materi: Tokoh kategori ilmuwan yang menjadi penemu teknologi	
Nama Tokoh	: _____
Autobiografi Singkat	: _____

Karya	: _____
Sumbangan	: _____
pengetahuan yang	_____
paling berpengaruh	_____
bagi kehidupan manusia	_____

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Mengenal Tokoh

Aktivitas belajar siswa menggunakan strategi mengenal tokoh menuntut kemampuan membaca yang baik. Rekomendasi penerapan strategi mengenal tokoh dapat diterapkan pada siswa Kelas 5 dan 6 sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

f. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Penggunaan strategi mengenal tokoh dalam pembelajaran erat kaitannya dengan kecerdasan intrapersonal, kegemaran siswa membaca autobiografi tokoh-tokoh besar (linguistik-intrapersonal). Modalitas belajar strategi mengenal tokoh berupa auditori dan visual.

g. Rubrik Penilaian Autentik

Kategori penilaian autentik strategi menebak tokoh dapat dinilai tanpa atau menggunakan rubrik. Jika menggunakan rubrik penilaian, maka contoh kriteria penilaiannya, sebagai berikut:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MENGENAI TOKOH

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Deskripsi autobiografi tokoh	20%	Ada deskripsi otobiografi singkat tokoh ditunjukkan dengan informasi karya/produk serta menuliskan sumbangan intelektual yang paling berpengaruh dalam kebudayaan manusia	Membuat deskripsi autobiografi singkat namun informasi mengenai karya/produk serta sumbangan intelektual kurang lengkap	Membuat deskripsi otobiografi singkat namun tidak ada informasi mengenai karya/produk serta sumbangan intelektual yang disampaikan
Pengenalan terhadap tokoh melalui tes	30%	Mampu memberikan informasi lisan secara lengkap dan detail terhadap tokoh yang ditanyakan guru	Memberikan informasi lisan dengan lengkap namun kurang detail terhadap tokoh yang ditanyakan guru	Memberikan informasi lisan namun kurang lengkap dan agak kurang detail terhadap tokoh yang ditanyakan guru
Menyerap/ mengambil pelajaran dari sebuah inti sari/ nilai dari sang tokoh	50%	Mampu meneladani hikmah dari nilai-nilai kejuangan/semangat pantang menyerah dari sang tokoh dibuktikan dengan pernyataan dan pengamalan sikap yang terlihat dalam kehidupan	Meneladani hikmah dari nilai-nilai kejuangan/semangat pantang menyerah dari sang tokoh dibuktikan dengan pernyataan, namun tidak ada/tidak terlihat pengamalan sikap yang terlihat dalam kehidupan	Tidak mampu meneladani hikmah dari nilai-nilai kejuangan/semangat pantang menyerah dari sang tokoh dan tidak ada/tidak terlihat pengamalan sikap yang terlihat dalam kehidupan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Mengenal Tokoh)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	N-K1	N-K2	N-K3	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	5	5	5	1	1,5	2,5	5	100
2	Sabrina Aulia Said	5	3	3	0,6	0,9	1,5	3	60
3	Nisrina Salsabila Said	5	3	3	0,6	0,9	1,5	3	60
4	Yusuf Fawwaz	5	5	5	1	1,5	2,5	5	100



lanjutan ...

5	Abdullah Ali	5	5	3	0,6	1,5	1,5	3,6	72
6	Muhammad Zakcy	5	3	5	1	0,9	2,5	4,4	88
7	Muhammad Daud	5	5	3	0,6	1,5	1,5	3,6	72
8	Fajar Diaz	5	3	3	0,6	0,9	1,5	3	60

90. KONTRAK NILAI

a. Definisi

Kontrak nilai adalah nilai pekerjaan yang dikerjakan oleh pihak pemborong berdasarkan surat perjanjian, surat perintah kerja antara pihak pemberi pekerjaan (pihak I) dan penerima pekerjaan (pihak II) dalam jangka waktu tertentu dan jumlah biaya tertentu. (*Dikutip dari www.mediabpr.com/kamus-bisnis*)

b. Strategi Kontrak Nilai

Tentu saja, yang dimaksud kontrak nilai dalam aktivitas pembelajaran berbeda dengan definisi di atas. Strategi kontrak nilai dalam pembelajaran menekankan pada cara siswa belajar yang sesuai gaya belajarnya. Menurut Hisyam Zaini *et al.*, (2008). Strategi kontrak nilai memungkinkan siswa belajar mandiri secara lebih mendalam dan lebih permanen pengaruhnya. Hal ini tepat untuk memberikan porsi pembiasaan pada siswa agar memiliki kesiapan kemandirian dalam pembelajaran.

c. Prosedur Penerapan Strategi Kontrak Nilai

Strategi pembelajaran kontrak nilai berikut ini disadur dari buku *Strategi Pembelajaran Aktif* halaman 64-65 yang ditulis oleh Hisyam Zaini *et al.*, (2008). Berikut langkah-langkah penerapan strategi kontrak nilai:

1. Setiap siswa diminta untuk memilih topik yang akan dipelajari secara mandiri.
2. Siswa membuat rencana studi. (Peran guru sangat penting pada poin ini, dan guru dapat memberikan waktu yang cukup untuk membuat perencanaan)
3. Minta siswa membuat kontrak tertulis yang meliputi:
 - 1) Poin pengetahuan yang akan dikuasai.
 - 2) Kegiatan belajar yang akan dikerjakan.
 - 3) Tanggal penyerahan.
4. Guru membimbing dan memeriksa kontrak yang ditulis siswa.
5. Guru dan siswa menandatangani kontrak yang dibuat siswa dan disepakati kedua belah pihak (siswa dan guru).



Berikut contoh kontrak nilai yang dibuat siswa:

Topik: Merensensi Buku *Perang Dunia 2*

Indikator Hasil Belajar: Mampu membuat resensi terhadap buku *Perang Dunia 2*

Pengetahuan Spesifik:

- ☞ Membuat format tulisan yang tepat.
- ☞ Membuat tulisan/resensi dalam 4 halaman.

Aktivitas Pembelajaran:

- ☞ Membaca buku yang akan dirensensi.
- ☞ Mencari ide-ide pokok dan memberi komentar.
- ☞ Menyampaikan draft untuk didiskusikan dengan guru.
- ☞ Menulis ulang seusai perbaikan dari guru.
- ☞ Diskusikan hasil perbaikan dengan orang lain.
- ☞ Menulis draft akhir resensi.

Waktu Penyerahan: 2 minggu setelah kontrak ditandatangani

.....,..... 2015

Mengetahui,

Guru

Siswa

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Kontrak Nilai

Strategi kontrak nilai dalam pembelajaran menuntut kemandirian tingkat tinggi dalam proses belajar siswa, sehingga strategi kontrak nilai hanya cocok direkomendasikan untuk jenjang pendidikan siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligence approach strategi kontrak nilai adalah intrapersonal, kemampuan siswa menyelesaikan tugas yang diberikan (interpersonal), dan modalitas belajar kontrak nilai berupa visual, auditori dan kinestetik.



f. Rubrik Penilaian Autentik

Penting menilai aktivitas proses saat siswa menyelesaikan proyek kontrak nilai, sehingga kriteria rubrik penilaian yang ditawarkan, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KONTRAK NILAI

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Pembuatan dan penyusunan kontrak nilai	20%	Membuat kontrak nilai sesuai contoh yang diberikan guru	Membuat kontrak nilai namun belum sesuai contoh	Tidak ada kontrak nilai yang dibuat
Pelaksanaan aktivitas pembelajaran terkait kontrak nilai	25%	Terdapat 6 langkah aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan	Hanya 4-5 langkah aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan	Kurang dari 4 langkah aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan
Waktu penyerahan sesuai kontrak	25%	Dikumpulkan tepat sesuai tenggat waktu yang tertulis dalam kontrak nilai	Dikumpulkan lebih dari 1 hari dari waktu yang tertulis dalam kontrak nilai	Tidak mengumpulkan
Kualitas hasil karya	30%	Kualitas hasil karya sangat bagus ditandai dengan isi yang lengkap	Kualitas hasil karya sangat biasa saja ditandai dengan isi yang kurang lengkap	Tidak ada hasil karya

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Kontrak Nilai)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Abdurahman Faiz	5	5	5	5	1	1,25	1,25	1,5	5	100
2	Sabrina Aulia Said	5	5	5	3	1	1,25	1,25	0,9	4,4	88
3	Nisrina Salsabila Said	5	5	3	5	1	1,25	0,75	1,5	4,5	90
4	Yusuf Fawwaz	5	5	3	3	1	1,25	0,75	0,9	3,9	78
5	Abdullah Ali	5	5	5	5	1	1,25	1,25	1,5	5	100
6	Muhammad Zakcy	5	5	3	3	1	1,25	0,75	0,9	3,9	78



lanjutan ...

7	Muhammad Daud	5	5	5	3	1	1,25	1,25	0,9	4,4	88
8	Ibrahimsyah	5	5	5	5	1	1,25	1,25	1,5	5	100
9	Naila Lukman	5	5	5	5	1	1,25	1,25	1,5	5	100
10	Fajar Adi Nugraha	5	5	5	3	1	1,25	1,25	0,9	4,4	88

91. MANIPULASI IDENTITAS

a. Definisi

Manipulasi identitas adalah suatu teknik manipulasi/mengubah informasi mengenai identitas diri.

b. Strategi Manipulasi Identitas

Strategi manipulasi identitas dalam proses pembelajaran siswa dilakukan dengan mengganti identitas diri menjadi identitas objek dari suatu materi yang dipelajari siswa. Penggantian identitas diri dengan cara memanipulasi data atau identitas dilakukan secara kreatif.

Teknik ini memungkinkan siswa untuk memahami dan mengingat identitas suatu objek materi. Aktivitas pembelajaran dengan cara mengganti data diri menjadi data materi memudahkan siswa mengingat dan memahami informasi-informasi pengetahuan yang sedang dipelajari.

c. Prosedur Penerapan Strategi Manipulasi Identitas

Menjalankan aktivitas strategi manipulasi identitas hanyalah teknik belajar untuk memudahkan siswa mengingat dan memahami informasi materi yang sedang dipelajarinya. Berikut langkah-langkah utama yang diperlukan pada penerapan strategi manipulasi identitas:

1. Pilih materi ajar yang sesuai dengan penerapan strategi manipulasi data. Contoh: Kemampuan memahami sifat-sifat unsur dalam sistem periodik.
2. Siswa diberi kesempatan memilih salah satu unsur dalam sistem periodik.

Contoh:

No.	Nama Unsur	Siswa
1.	Hidrogen	Ahmad Maulana
2.	Litium	Nurul Fatimah
3.	Natrium	Muhaammad Bio Mekong
4.	Kalium	Yusuf Fawwaz
5.	Rubidium	Siti Hajar
6.	Cesium	Fatimah Azzahra



lanjutan ...

7.	Fransium	Muhammad Daud
8.	Berilium	Ibrahimsyah
9.	Magnesium	Sultan Salahuddin
10.	Calsium	Salman Zaky

3. Setiap siswa mencari data secara lengkap mengenai sifat fisika dan sifat kimia dari unsur yang dipilihnya.

Li ↑ Na ↓ K 11Na neon ← natrium → magnesium Tabel periodik													
Penampilan putih keperakan metalik  Garis spektrum natrium													
Ciri-ciri umum <table> <tr> <td>Nama, lambang, Nomor atom</td><td>natrium, Na, 11</td></tr> <tr> <td>Dibaca</td><td><i>/ˈsoʊdiəm/ soh-dee-əm</i></td></tr> <tr> <td>Jenis unsur</td><td>logam alkali</td></tr> <tr> <td>Golongan, periode, blok</td><td>1, 3, s</td></tr> <tr> <td>Massa atom standar</td><td>22.98976928(2)</td></tr> <tr> <td>Konfigurasi elektron</td><td>[Ne] 3s¹ 2,8,1</td></tr> </table>		Nama, lambang, Nomor atom	natrium, Na, 11	Dibaca	<i>/ˈsoʊdiəm/ soh-dee-əm</i>	Jenis unsur	logam alkali	Golongan, periode, blok	1, 3, s	Massa atom standar	22.98976928(2)	Konfigurasi elektron	[Ne] 3s ¹ 2,8,1
Nama, lambang, Nomor atom	natrium, Na, 11												
Dibaca	<i>/ˈsoʊdiəm/ soh-dee-əm</i>												
Jenis unsur	logam alkali												
Golongan, periode, blok	1, 3, s												
Massa atom standar	22.98976928(2)												
Konfigurasi elektron	[Ne] 3s ¹ 2,8,1												
Sifat fisika <table> <tr> <td>Fase</td><td>solid</td></tr> <tr> <td>Massa jenis (mendekati suhu kamar)</td><td>0.968 g·cm⁻³</td></tr> <tr> <td>Massa jenis cairan pada t.l.</td><td>0.927 g·cm⁻³</td></tr> <tr> <td>Titik lebur</td><td>370.87 K 207.9 °F 97.72 °C, ,</td></tr> <tr> <td>Titik didih</td><td>1621 °F 883 °C, 1156 K,</td></tr> <tr> <td>Titik kritis</td><td>(extrapolated) 2573 K, 35 MPa</td></tr> </table>		Fase	solid	Massa jenis (mendekati suhu kamar)	0.968 g·cm ⁻³	Massa jenis cairan pada t.l.	0.927 g·cm ⁻³	Titik lebur	370.87 K 207.9 °F 97.72 °C, ,	Titik didih	1621 °F 883 °C, 1156 K,	Titik kritis	(extrapolated) 2573 K, 35 MPa
Fase	solid												
Massa jenis (mendekati suhu kamar)	0.968 g·cm ⁻³												
Massa jenis cairan pada t.l.	0.927 g·cm ⁻³												
Titik lebur	370.87 K 207.9 °F 97.72 °C, ,												
Titik didih	1621 °F 883 °C, 1156 K,												
Titik kritis	(extrapolated) 2573 K, 35 MPa												
Sifat atom <table> <tr> <td>Bilangan oksidasi</td><td>+1, -1 (oksida basa kuat)</td></tr> <tr> <td>Jari-jari atom</td><td>186 pm</td></tr> </table>		Bilangan oksidasi	+1, -1 (oksida basa kuat)	Jari-jari atom	186 pm								
Bilangan oksidasi	+1, -1 (oksida basa kuat)												
Jari-jari atom	186 pm												

wikipedia.org/wiki/Natrium

4. Setelah data unsur lengkap, siswa memanipulasi identitasnya dengan cara menggantinya dengan data unsur yang telah dipilihnya.

Contoh:

No.	Identitas Unsur	
1.	Nama unsur	Natrium
2.	Tahun ditemukan	1807
3.	Penemu	Sir Humphry Davy
4.	Nomor atom dan massa atom	11 dan 23
5.	Golongan	Logam Alkali (1 A)
6.	Valensi	Bervalensi satu
7.	Sifat kimia	- Bersifat reaktif - Cepat bereaksi dengan air membentuk sodium hidroksida dan hidrogen - Tidak bereaksi terhadap Nitrogen
8.	Sifat fisika	- Nomor atom 11 - Konfigurasi elektron [Ne] 3s¹ - Massa atom relatif 22.98 - Elektronegatifitas 1
9.	Kegunaan	- Dipakai dalam pembuatan ester - Isi pada lampu kabut pada kendaraan bermotor - Memurnikan logam K, Rb, Cs

No.	Manipulasi Identitas Diri Siswa	
1.	Nama lengkap saya	Natrium
2.	Tahun lahir siswa	1807
3.	Orangtua	Sir Humphry Davy
4.	Anak ke ...	11 dari 23 jumlah saudara
5.	Keluarga	Logam Alkali (1 A)
6.	Karakter saya	Logam reaktif, valensi satu
7.	Ciri-ciri nonfisik saya	- Bersifat reaktif - Cepat bereaksi dengan air membentuk sodium hidroksida dan hidrogen - Tidak bereaksi terhadap Nitrogen
8.	Ciri-ciri fisik saya	Lunak Ringan Putih, keperakan metalik Padat
a.	Fisik saya	
b.	Berat saya	
c.	Warna kulit saya	
d.	Wujud	



lanjutan ...

9.	Kegunaan	▪ Dipakai dalam pembuatan ester ▪ Isi pada lampu kabut pada kendaraan bermotor ▪ Memurnikan logam K, Rb, Cs

- Siswa mengisi melengkapi data identitas unsur, lalu memanipulasi identitas dirinya berdasarkan identitas unsur.
- Siswa mengenali identitas barunya dan mengingatnya dengan cara “berbicara sendiri dan menghafal identitasnya.”
- Siswa lalu mencari kawan sebanyak-banyaknya sambil saling memperkenalkan identitasnya.
- Aktivitas mencari kawan dan saling mengenalkan identitasnya dapat dilakukan dengan segolongan atau dengan bebas.
- Di akhir sesi, siswa diminta menyebutkan nama kenalan barunya dan menceritakan identitas diri dan kenalan barunya.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Manipulasi Identitas

Aktivitas pembelajaran strategi manipulasi identitas penggunaannya disarankan untuk materi yang sifatnya khas, seperti materi unsur kimia, sistem periodik unsur, besaran dan satuan pada pelajaran kimia dan fisika. Penggunaan strategi manipulasi unsur direkomendasikan untuk siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligence approach strategi manipulasi identitas mengandung filosofi “my identity” (intrapersonal), dengan teknik pembelajaran mencari kawan dan saling memahami identitas siswa (interpersonal dan intrapersonal) dengan modalitas belajar kinestetik dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Poin penting penilaian aktivitas strategi manipulasi data adalah aktivitas prosesnya sehingga siswa mampu memahami sejarah unsur dan sifat-sifatnya. Aktivitas rubrik penilaian strategi manipulasi identitas, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MANIPULASI IDENTITAS

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊😊😊 Baik 5	😊😊😊 Cukup 3	😊 Kurang 1
Menuliskan data unsur dengan lengkap	15%	Menuliskan data unsur dengan lengkap dan detail	Menuliskan data unsur lengkap namun kurang detail	Menulis data unsur namun tidak lengkap dan kurang detail



lanjutan ...

Kemampuan memanipulasi data unsur dalam bentuk manipulasi identitas	10%	Mampu memanipulasi dengan baik data unsur dengan cara mengubah identitas diri	Kurang mampu memanipulasi dengan baik data unsur dengan cara mengubah identitas diri, ini ditunjukkan dengan informasi manipulasi identitas yang kurang lengkap	Tidak ada data hasil manipulasi unsur
Jumlah kawan (unsur) yang dikenal dan dipahami	30%	Mengoleksi unsur paling banyak melalui proses mencari kawan	Mengoleksi unsur tidak paling banyak tetapi lebih dari 5 unsur	Mengoleksi unsur kurang dari 4 unsur
Kemampuan menyebutkan sifat unsur dari hasil pengenalan	45%	Mampu menyebutkan kembali identitas semua unsur yang dikoleksi dengan lengkap dan detail	Menyebutkan kembali identitas semua unsur, namun kurang lengkap dan detail	Hanya mampu menyebutkan kembali unsur setengah dari yang dikoleksi dan sangat kurang lengkap dan tidak detail

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Manipulasi Identitas)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	5	5	3	0,45	0,5	1,5	1,35	4	76
2	Nurul Fatimah	5	5	3	5	0,75	0,5	0,9	2,25	4	88
3	Ahmad Maulana	5	3	3	5	0,75	0,3	0,9	2,25	4	84
4	Yusuf Fawwaz	5	5	3	5	0,75	0,5	0,9	2,25	4	88
5	Siti Hajar	5	5	5	5	0,75	0,5	1,5	2,25	5	100
6	Fatimah Azzahra	5	5	5	3	0,75	0,5	1,5	1,35	4	82
7	Muhammad Daud	3	3	5	5	0,45	0,3	1,5	2,25	5	90

I. Strategi Mengajar Kecerdasan Naturalis

Armstrong (2009: 100), jika sebuah kelas di mana gaya belajar dan kecenderungan kecerdasan siswa dominan naturalis, disarankan melakukan dua hal: *pertama*, proses pembelajaran perlu lebih dilakukan di luar kelas yang diatur secara alami. *Kedua*, dunia alam perlu dibawa lebih banyak ke



dalam kelas dan area lainnya di dalam gedung sekolah, sehingga siswa yang cenderung naturalis dapat memiliki akses yang lebih besar.

Saran Armstrong sejalan dengan esensi pendekatan kecerdasan naturalis dalam proses belajar, di mana cakupan hubungan antara manusia, flora dan fauna sebagai ekosistem natural terbangun melalui hubungan timbal balik antara tumbuhan, hewan dan lingkungan, di mana manusia tidak hanya menyenangkan alam untuk dinikmati keindahannya, tetapi juga kepedulian untuk melestarikan alam. (Chatib dan Said, 2012: 99)

Kecerdasan	Definisi	Komponen Inti	Kompetensi	Area Otak
Naturalis	Kemampuan berinteraksi dengan lingkungan (flora dan fauna), menjaga lingkungan, dan menikmati keindahannya	Kepekaan membedakan spesies, mengenali eksistensi spesies lain dan memetakan hubungan antar-beberapa spesies	Kemampuan meneliti gejala-gejala alam, mengklarifikasi, dan identifikasi	Bagian kiri <i>lobus parietal</i>

Strategi yang dipilih untuk dimasukkan dalam pengajaran menggunakan pendekatan naturalis, meliputi dari salah satu atau kedua pendekatan seperti yang disarankan Armstrong. Berikut strategi-strategi mengajar yang melibatkan kecerdasan naturalis, di antaranya:

92. TEBAK SUARA HEWAN

a. Definisi

Tebak suara hewan adalah permainan yang dilakukan siswa dengan cara mendengarkan bunyi suara binatang, lalu menebak nama binatang dan menirukannya.

b. Strategi Tebak Suara Hewan

Kreativitas guru menciptakan proses pembelajaran aktif bagi siswa memberikan pengaruh terhadap variasi *games* dalam pembelajaran. Bagaimana siswa aktif dalam proses belajar sangat tergantung kualitas kreativitas guru. Semakin kreatif guru menciptakan proses pembelajaran aktif bagi semakin variatif pula jenis *games* dalam pembelajaran.

Salah satu permainan kreatif adalah tebak suara hewan. Tebak suara hewan merupakan permainan yang dilakukan siswa dengan cara mendengarkan bunyi suara hewan, menebak nama hewan dan menirukan suara hewan tersebut. Guru juga dapat memvariasikan dengan menuliskan nama hewan.

c. Prosedur Penerapan Strategi Tebak Suara Hewan

Prosedur aktivitas pelaksanaan strategi tebak suara hewan dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini:

1. Siapkan gambar-gambar hewan, dapat berupa potongan gambar, atau gambar hewan dalam bentuk animasi/film.



2. Berikan kesempatan siswa melihat gambar-gambar hewan/menonton film hewan sambil guru memperagakan perilaku dan bunyi suara hewan dan siswa diminta mengikuti.
3. Siswa diminta menebak nama hewan setelah menonton dan menirukan.

Guru dapat memvariasikan prosedur aktivitas pembelajarannya agar proses belajar siswa lebih aktif dan menarik. Pelajaran bahasa Indonesia, materi mengenal bunyi suara jenis-jenis hewan atau suara lainnya menjadi poin pembelajaran strategi tebak suara hewan.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Tebak Suara Hewan

Strategi tebak suara hewan adalah mendengarkan bunyi suara binatang, lalu menebak nama hewan, dan menirukan bunyi suara. Jenis strategi ini direkomendasikan untuk siswa anak usia dini (PAUD/TK) dan siswa Kelas 1 sekolah dasar (SD).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Kelas di mana siswa-siswanya memiliki kecenderungan kecerdasan dominan naturalis sangat menyukai aktivitas belajar menebak suara hewan. Guru yang memperagakan bunyi suara singa disertai gaya hewan singa sewaktu mengaum membantu siswa mengenal dan membedakan nama hewan (naturalis, spasial-visual).

Kita tidak dapat memungkiri, beberapa siswa di kelas itu memperagakan cara singa mengaum, ini berkaitan dengan gaya belajar kinestetik. Modalitas belajar yang tercipta dari situasi pembelajaran ini adalah kinestetik (siswa memperagakan cara singa mengaum), visual (siswa melihat jenis-jenis hewan) dan auditori (siswa mendengarkan aneka bunyi hewan).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian strategi tebak suara hewan, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI TEBAK SUARA HEWAN

Kriteria	Poin Nilai		
	 Baik Sekali 3	 Baik 2	 Cukup 1
Kemampuan menebak suara hewan	Menebak 10 suara hewan dengan benar	Menebak 7-9 suara hewan dengan benar	Menebak 4-6 suara hewan dengan benar
Kemampuan menyebutkan nama hewan	Menyebut 10 nama hewan dengan benar	Menyebut 7-9 nama hewan dengan benar	Menyebut 4-6 nama hewan dengan benar



g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Mengenal Tokoh)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	Total	Nilai
1	Nisrina Salsabila Said	3	3	6.0	100
2	Sabrina Aulia Said	3	3	6.0	100
3	Muhammad Bimo Saputro	3	2	5.0	83
4	Kalila Malika Riansyah	2	3	5.0	83
5	Azka Naufal	3	3	6.0	100
6	Oziel Putra Mahris	3	2	5.0	83
7	Allen van Irwan	3	3	6.0	100
8	Putri Maharani Simbolon	2	2	4.0	67
10	Jeanne Marendes	3	2	3.0	83
11	Salahuddin al-Ayyubi	3	3	6.0	100
12	Muhammad al-Fatih	3	3	6.0	100

93. IDENTIFIKASI TUMBUHAN

a. Definisi

Identifikasi tumbuhan adalah proses mengidentifikasi identitas tumbuhan yang didasari dari jenis, ciri, dan klasifikasi taksonomi menurut Linnaeus.

b. Strategi Identifikasi Tumbuhan

Strategi identifikasi tumbuhan menekankan pada kinerja proses pengamatan dalam rangka mengidentifikasi suatu ciri, jenis dan klasifikasi asal tumbuhan. Strategi identifikasi tumbuhan bertujuan mempraktikkan suatu teknik klasifikasi berdasarkan teori Carolus Linnaeus ahli botani asal Belanda. Dalam klasifikasi *plantarum*, banyak jenis tumbuh-tumbuhan yang didasari dari kategori tertentu seperti jenis polong-polongan atau kategori tumbuhan tingkat tinggi, tingkat rendah, *gymnospermae* dan *angiospermae*.

Proses identifikasi yang dilakukan siswa adalah mengalokasi tumbuhan-tumbuhan berdasarkan jenis-jenisnya melalui proses individu atau kelompok. Proses belajar melalui cara ini, membimbing siswa ke arah kemandirian dan seolah-olah siswa sedang melakukan penelitian.



c. Prosedur Penerapan Strategi Identifikasi Tumbuhan

Penerapan strategi belajar identifikasi tumbuhan hanya berlaku untuk pelajaran sains-biologi. Eksklusifitas strategi ini karena terfokus pada materi tumbuhan, sementara kegiatan identifikasi dapat diterapkan pada materi apa saja. Berikut prosedur penerapan strategi identifikasi tumbuhan, sebagai berikut:

1. Pemilihan strategi ini hanya berlaku pada materi sains biologi.
2. Lebih awal, siswa mempelajari ciri-ciri, klasifikasi, bunga, biji, jenis monokotil, jenis dikotil, *angiospermae*, dan *gymnospermae* secara umum.
3. Aktivitas proses identifikasi tumbuhan dapat dilakukan secara *outdoor* atau dalam bentuk proyek yang sudah ditentukan.

Contoh penggunaan strategi identifikasi tumbuhan:

TUMBUHAN	CIRI	KLASIFIKASI	BUNGA	BIJI	MONOKOTIL	DIKOTIL	ANGIOSPERMAE	GYMNOSPERMAE

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Identifikasi Tumbuhan

Menerapkan strategi identifikasi tumbuhan pada pelajaran sains biologi materi tumbuhan. Penerapan strategi ini ideal pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Sementara pada jenjang sekolah dasar kelas atas dapat dilakukan dalam bentuk pengenalan tumbuhan saja, tanpa harus masuk ke materi secara mendalam.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Siswa belajar secara *outdoor* menggunakan media tumbuhan-alam merupakan gaya belajar naturalis. Aktivitas belajar dilakukan melalui proses identifikasi (logis-matematis), dengan modalitas belajar adalah visual, kinestetik, dan taktil.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Penilaian autentik strategi identifikasi tumbuhan merupakan penilaian unjuk kerja yang menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas identifikasi. Berikut contoh rubrik penilaian strategi identifikasi tumbuhan:



RUBRIK PENILAIAN STRATEGI IDENTIFIKASI TUMBUHAN

Kriteria	Bobot	Poin Nilai			
		😊😊😊😊 Baik Sekali 4	😊😊😊 Baik 3	😊 Cukup 2	😊 Kurang 1
Proses identifikasi	60%	Mampu mengidentifikasi 9 - 10 tumbuhan dengan menemukan 8 kategori standar yang ditetapkan yang ditunjukkan melalui lembar hasil identifikasi	Mengidentifikasi 5 - 8 tumbuhan dengan menemukan 8 kategori standar yang ditetapkan yang ditunjukkan melalui lembar hasil identifikasi	Mengidentifikasi 3 - 6 tumbuhan dengan menemukan 8 kategori standar yang ditetapkan yang ditunjukkan melalui lembar hasil identifikasi	Mengidentifikasi kurang dari 3 tumbuhan dan kurang informasi hasil identifikasi
Kesimpulan hasil identifikasi	40%	Kesimpulan hasil identifikasi benar sesuai teori pendu- kung	Kesimpulan hasil identifikasi kurang lengkap	Kesimpulan hasil identifikasi salah	Tidak ada kesimpulan hasil identifikasi

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Manipulasi Identitas)

DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	N-K1	N-K2	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	4	4	2,4	1,6	4	100
2	Nurul Fatimah	3	3	1,8	1,2	3	75
3	Ahmad Maulana	4	3	2,4	1,2	4	90
4	Yusuf Fawwaz	3	3	1,8	1,2	3	75
5	Siti Hajar	3	4	1,8	1,6	3	85
6	Fatimah Azzahra	3	4	1,8	1,6	3	85
7	Muhammad Daud	4	3	2,4	1,2	4	90
8	Ibrahimsyah	3	2	1,8	0,8	3	65
9	Sultan Salahuddin	4	4	2,4	1,6	4	100
10	Salman Zaky	4	2	2,4	0,8	3	80
11	Dian Isnaini	4	4	2,4	1,6	4	100
12	Setho Aji	4	3	2,4	1,2	4	90



94. MATEMATIKA DAUN

a. Definisi

Yang dimaksud dengan matematika daun adalah pembelajaran siswa menggunakan daun sebagai media belajar.

b. Strategi Matematika Daun

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* mendorong para guru melakukan inovasi dalam cara mengajarnya. Salah satu bentuk inovasi dan kreativitas pembelajaran adalah menggunakan lingkungan sebagai laboratorium belajar. Aplikasi dari belajar memanfaatkan laboratorium alam berupa penggunaan daun sebagai media belajar.

Saat masih di taman kanak-kanak, hasil riset gaya belajar (*multiple intelligences research*) Nisrina Salsabila Said adalah naturalis, spasial-visual, logis-matematis dan linguistik. Informasi gaya belajar ini, saya aplikasikan ke dalam pembelajaran *outdoor* (di luar rumah di bawah pohon mangga), menggunakan strategi matematika daun. Hasilnya kini Nisrina menyukai pelajaran sains dan matematika. Kini Nisrina duduk di Kelas 4 sekolah dasar. Inti penggunaan strategi mengajar berbasis gaya belajar (*multiple intelligences*) adalah kreativitas pengajaran guru, guru agar lebih kreatif mencari terobosan untuk mengoptimalkan semua jenis kecerdasan yang ada.

c. Prosedur Penerapan Strategi Matematika Daun

Langkah-langkah penggunaan strategi matematika daun dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan secara outdoor. Siswa diajak keluar area kelas (belajar di bawah pohon) atau di lingkungan terbuka yang banyak pepohonan.
2. Siapkan papan berjalan berisi kertas atau buku tulis dan *crayon*.
3. Seperti nama strateginya; matematika daun, siswa memunguti daun-daun yang berjatuhan dari pohon. Disarankan, memisahkan daun berdasarkan warnanya. (Aktivitas strategi identifikasi tumbuhan dapat dipindahkan ke dalam kelas)
4. Siswa (bersama guru) menghitung jumlah daun sesuai warnanya dan menghitung jumlah keseluruhan daun.
5. Setelah aktivitas menghitung daun, dapat juga divariasikan dengan menjiplak daun sambil mewarnai daun sesuai warnanya, dan/atau meminta siswa menuliskan nama tumbuhan/pohon asal daun tersebut.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Matematika Daun

Secara tematik, penggunaan strategi matematika daun dalam pembelajaran mencakup belajar berhitung (menjumlahkan dan mengurangi) sebagai tematik matematika, menulis (tematik bahasa Indonesia), dan menggambar/mewarnai (tematik seni). Lebih dari itu, guru bisa mengajak siswa mengamati warna-warna daun, bentuk daun (sains). Dari aktivitas ini direkomendasi untuk kelas level



rendah pada Pendidikan Anak Usia Dini sampai pada siswa sekolah dasar Kelas 1 sekolah dasar.

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Kelas dengan siswa-siswa dominan kecerdasan naturalis dan kinestetik sangat menyukai aktivitas belajar ini. Belajar menggunakan daun sebagai media (naturalis), dilakukan secara outdoor (naturalis-kinestetik), siswa belajar matematika penjumlahan dan pengurangan (logis-matematis), belajar meniplak daun serta mewarnai daun (spasial-visual).

Modalitas belajar yang tercipta dari situasi pembelajaran strategi matematika daun adalah kinestetik, visual, dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Rubrik penilaian autentik strategi matematika daun, sebagai berikut:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI MATEMATIKA DAUN

Kriteria	Poin Nilai		
	 Baik Sekali 3	 Baik 2	 Cukup 1
Proses matematika	Menghitung jumlah daun dengan benar	Menghitung jumlah daun, namun masih sering keliru	Belum mampu menghitung jumlah daun dengan benar
Kemampuan mengenali warna	Menyebutkan warna-warna daun dengan benar	Sebagian besar warna daun yang disebutkan benar	Sebagian kecil warna daun yang disebutkan benar
Kemampuan meniplak	Meniplak sesuai bentuk daun	Meniplak daun walau belum sesuai bentuk daun	Belum mampu meniplak daun
Kemampuan mewarnai jiplakan	Mewarnai sesuai warna daun	Mewarnai namun belum sesuai warna daun	Belum mampu mewarnai

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Matematika Daun)

**DAFTAR NILAI SISWA
SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA**

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	Total	Nilai
1	Nisrina Salsabila Said	3	3	3	3	12.0	100
2	Sabrina Aulia Said	3	3	3	3	12.0	100
3	Muhammad Bimo Saputro	3	3	3	3	12.0	100



4	Kalila Malika Riansyah	2	2	3	3	10.0	83
5	Azka Naufal	3	3	3	3	12.0	100
6	Oziel Putra Mahris	3	3	2	3	11.0	92
7	Allen van Irwan	2	3	3	3	11.0	92
8	Putri Maharani Simbolon	3	3	2	3	11.0	92
9	Tan Che Wien	2	2	2	2	8.0	67
10	Jeanne Marendes	2	3	2	3	10.0	83

95. KARYAWISATA

a. Definisi

Karyawisata adalah kunjungan ke suatu objek dalam rangka memperluas pengetahuan dalam hubungan dengan pekerjaan seseorang atau sekelompok orang. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2012: 419)

b. Strategi Karyawisata

Strategi karyawisata adalah salah satu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidikan dan diharapkan siswa membuat laporan yang kemudian dibukukan. Sintaks strategi pembelajaran karyawisata mengajak siswa mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan dan selanjutnya siswa membuat laporan dan mendiskusikan serta membukukan hasil kunjungan tersebut.

Strategi pembelajaran karyawisata menerapkan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran. Selain kontekstual dengan lingkungan nyata, strategi karyawisata membuat bahan yang dipelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat. Sehingga strategi mengajar karyawisata mampu merangsang kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

c. Prosedur Penerapan Strategi Karyawisata

Melaksanakan karyawisata dalam sebuah pembelajaran diawali dari perencanaan awal dari guru, umumnya dengan melibatkan elemen sekolah. Roestiyah (2008: 86) menyebut penerapan strategi pembelajaran karyawisata meliputi: Persiapan, Pelaksanaan, dan Hasil pelaksanaan.

1. Persiapan.

Meliputi perencanaan awal tujuan karyawisata. Dalam tahapan perencanaan dan persiapan, guru telah menetapkan objek tujuan yang sesuai dengan materi bahasan yang dipelajari siswa.

2. Pelaksanaan.

Meliputi pengaturan lapangan secara keseluruhan, termasuk agenda dan teknis pelaksanaan,



serta kesiapan kelompok-kelompok belajar siswa, di mana segalanya telah disiapkan dengan baik oleh penanggung jawab karyawisata.

3. Hasil pelaksanaan

Berupa catatan, gambar/foto objek, rekaman objek selama masa karyawisata. Kelompok-kelompok belajar siswa mendiskusikan catatan dan temuan serta membuat laporan hasil karyawisata.

d. Rekomendasi Penerapan Strategi Karyawisata

Penerapan pembelajaran strategi karyawisata disarankan untuk jenjang satuan pendidikan dasar, yaitu kelas akhir siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP), dan siswa sekolah menengah atas (SMA).

e. Pendekatan Kecerdasan Jamak dan Modalitas Belajar

Multiple intelligence approach strategi pembelajaran karyawisata memiliki multi-ranah kecerdasan. Jenis kecerdasan jamak utama adalah naturalis dan kinestetik. Ranah naturalis dan kinestetis, menopang strategi karyawisata secara aktivitas. Metode belajar *outdoor* dengan melibatkan media alam/lingkungan serta aktivitas psikomotorik mendukung dominasi kinestetik-natural. Modalitas belajar strategi karyawisata adalah kinestetis, visual, dan auditori.

f. Rubrik Penilaian Autentik

Sebelum membuat penilaian autentik atau penilaian berbasis proses, perlu diketahui jenis-jenisnya, dalam hal ini, jenis penilaian berbasis proses pada strategi karyawisata, sebagai berikut:

1. Unjuk kerja (*performance*): menekankan aktivitas pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana terjadi, berupa unjuk kerja, tingkah laku, dan interaksi.
2. Penugasan (proyek): menekankan penilaian terhadap suatu tugas yang mengandung penyelidikan yang harus selesai dalam waktu tertentu.
3. Hasil kerja (produk): menekankan penilaian terhadap kemampuan membuat karya/produk teknologi dan seni.
4. Portofolio: menekankan penilaian melalui koleksi karya (hasil kerja) siswa yang sistematis.
5. Sikap: menekankan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap objek sikap.
6. Diri (*self-assessment*): menilai diri sendiri berkaitan dengan status, proses, tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya.

Berikut rubrik penilaian berbasis proses strategi karyawisata:

RUBRIK PENILAIAN STRATEGI KARYAWISATA

Kriteria	Bobot	Poin Nilai		
		😊😊😊 Baik 3	😊😊 Cukup 2	😊 Perlu Bimbingan 1



lanjutan ...

Proses karyawisata	30%	Melaksanakan karyawisata dengan aktif dan fokus	Melaksanakan karyawisata namun kurang aktif dan kurang fokus	Tidak ikut karyawisata
Kerja sama kelompok	10%	Semua anggota kelompok menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Beberapa anggota kelompok saja yang menunjukkan kerja sama dan pembagian kerja yang baik	Semua anggota kelompok bekerja masing-masing (tanpa kerja sama)
Waktu mengumpulkan laporan	20%	Sesuai waktu yang ditentukan (waktu 1 pekan)	Terlambat 1 hari dari jadwal	Terlambat lebih dari 2 hari dari jadwal
Laporan hasil	40%	Laporan lengkap dibuktikan dengan foto, gambar, informasi lengkap dan penjelasan detail	Laporan kurang lengkap dibuktikan dengan foto, gambar, dan informasi namun penjelasan kurang detail	Laporan sekadarnya/tidak membuat laporan

g. Contoh Penilaian Autentik (Strategi Karyawisata)

DAFTAR NILAI SISWA SEKOLAH ANAK-ANAK JUARA, INDONESIA

No.	Nama Siswa	K-1	K-2	K-3	K-4	N-K1	N-K2	N-K3	N-K4	Total	Nilai
1	Ahmad Maulana	3	3	2	3	0.9	0.3	0.4	1.2	2.8	93
2	Yusuf Fawwaz	3	3	2	3	0.9	0.3	0.4	1.2	2.8	93
3	Siti Hajar	3	3	3	3	0.9	0.3	0.6	1.2	3.0	100
4	Fatimah Azzahra	3	3	3	3	0.9	0.3	0.6	1.2	3.0	100
5	Muhammad Daud	3	3	2	3	0.9	0.3	0.4	1.2	2.8	93
6	Ibrahim Yunus	2	2	2	2	0.6	0.2	0.4	0.8	2.0	67
7	Sultan Salahuddin	2	2	2	2	0.6	0.2	0.4	0.8	2.0	67
8	Salman Zaky	3	3	3	2	0.9	0.3	0.6	0.8	2.6	87
9	Rugaya Umar	3	3	3	3	0.9	0.3	0.6	1.2	3.0	100
10	Zaenab Qurrota'ain	3	3	3	3	0.9	0.3	0.6	1.2	3.0	100
11	Salahuddin al-Ayyubi	3	3	3	2	0.9	0.3	0.6	0.8	2.6	87
12	Muhammad al-Fatih	3	3	3	2	0.9	0.3	0.6	0.8	2.6	87



Glosarium

Ability Test tes yang mengukur kemampuan, bukan *disability test* (mengukur ketidakmampuan).

Acak Kata dalam pembelajaran, aktivitas yang dilakukan siswa dengan cara mencari sampai tahap menemukan kata. Kata yang dicari adalah yang mengandung arti dari materi ajar di antara sederet kata-kata yang tersusun secara acak.

Action Research kegiatan penelitian yang dilakukan secara sederhana dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Aksara Bermakna permainan menyebutkan jawaban kata, dari pertanyaan yang diajukan, pertanyaan menggunakan bantuan kata depan.

Analogi pemahaman konsep dengan cara membuat persamaan suatu bentuk dengan bentuk lainnya, yang mengakibatkan adanya hubungan kesamaan di antaranya sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi berikutnya.

Apersepsi suatu cara untuk mengondisikan konsentrasi, motivasi, dan kondisi *fun* sebelum dan selama proses belajar peserta didik. Apersepsi berhubungan dengan fungsi-kondisi otak reptil selama proses belajar.

Auditori aktivitas yang melibatkan unsur indriawi telinga mendengar serta indriawi lidah rasa berbicara.

Bercerita cerita yang disampaikan oleh pencerita, namun kisah cerita yang disampaikan tidak terikat pada masa lalu saja, tetapi juga cerita masa kini dan juga cerita tentang masa depan.

Bernyanyi menyanyikan sebuah lagu, baik secara berkelompok maupun individu, di mana komponen isi lagu merupakan materi ajar yang dipelajari.

Bermain Peran permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para siswa mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.

Ceramah penyampaian informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang ada pada umumnya mengikuti

secara pasif (berbagai sumber)

Cluster Kecerdasan dalam batok kepala manusia, milyaran saraf dan bahan dasar lain tersusun sangat rapi dan kompleks. Allah SWT menciptakan setiap inci bagian otak dengan sangat canggih. Istilah kedokteran, bagian tersebut disebut *lobus* atau posisi *lobus-lobus* dalam otak (*lobes of the brain*). Pembagiannya mirip *cluster-cluster* pada perumahan mewah.

Cerdas Cermat Berantai lomba yang dilakukan antarkelompok dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan penyaji.

Cerebellum otak kecil terletak di bagian belakang kepala, dekat dengan ujung leher bagian atas. Mengontrol fungsi otomatis otak, seperti mengatur sikap atau posisi tubuh, mengontrol keseimbangan, koordinasi otot dan gerakan tubuh, juga menyimpan dan melaksanakan serangkaian gerakan otomatis yang dipelajari seperti gerakan mengendarai mobil, gerakan tangan saat menulis, dan gerakan mengunci.

Debat kegiatan adu argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok, dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan, dilakukan menurut aturan-aturan yang jelas.

Debat Kompetitif debat dilakukan sebagai pertandingan dengan format aturan yang jelas dan ketat antara dua pihak yang masing-masing mendukung dan menentang sebuah pernyataan.

Demonstrasi pertunjukan mengenai proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui

dan dipahami oleh siswa secara nyata atau tiruannya. Strategi pembelajaran demonstrasi merupakan pembelajaran yang mengondisikan siswa terlibat dalam proses pertunjukan suatu peristiwa.

Discovering pencarian untuk menemukan jawaban soal, menggunakan rumus atau melalui literatur.

Discovering Ability proses penjelajahan kemampuan siswa yang dieksplorasi oleh guru melalui aktivitas penilaian autentik.

Diskusi aktivitas belajar siswa yang dilakukan melalui interaksi komunikasi antara siswa dan siswa yang lain (kelompok siswa).

Dongeng aktivitas belajar siswa yang disampaikan melalui cerita fiksi (imajinasi/khayal) atau kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup, disampaikan secara komunikatif disertai penggunaan media atau peraga, untuk memvisualisasikan tokoh dalam cerita tersebut.

Eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan metodis untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya.

Fishing Game memancing ikan. Dalam pembelajaran, aktivitas *fishing game* dilakukan dengan memanipulasi ikan dengan pertanyaan atau jawaban soal yang tertempel pada ikan.

Flash Card digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

Gaya Belajar cara siswa mengatur dan mengolah informasi.

Ganglia Basal adalah massa materi abu-abu di bagian dalam belahan otak.

Gerakan Kreatif merupakan gerakan varia-



tif yang dibuat secara simbolik untuk mengekspresikan makna dari sebuah arti.

Games Siapa Saya permainan yang digunakan dalam pembelajaran mengenai siapa sesungguhnya saya.

Games Tebak Bunyi permainan tebak-tebakan dari sumber bunyi.

Hemisphere adalah dua sisi simetris yang membagi otak besar. Hemisphere disebut juga belahan otak. Hemisphere terdiri dari bagian kiri dan kanan. Hemisphere kiri memiliki cara kerja yang bersifat lebih analisis dan rasional sedangkan hemisphere kanan memiliki gaya kognitif yang lebih bersifat holistik dan intuitif.

Huruf dalam Warna huruf yang tersamar dalam kumpulan lingkaran-lingkaran kecil warna-warni, sebagai bentuk kamuflase huruf.

Identifikasi aktivitas belajar siswa yang dilakukan dengan cara mencari beberapa ciri yang melekat pada sebuah objek melalui pencarian ciri-ciri, bentuk, pencarian akar permasalahan terhadap objek, analisis struktur, dan hasil identifikasi berupa kesimpulan dari objek atau konsep yang dipelajari.

Identifikasi Tumbuhan merupakan proses mengidentifikasi identitas tumbuh-tumbuhan yang didasari dari jenis, ciri, dan klasifikasi taksonomi.

Injak Angka melompat dan menginjak kertas yang berisi angka-angka sambil menyebutkan angka yang dimaksud.

Interpersonal kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi dan perasaan terhadap orang lain.

Ipsative perkembangan hasil belajar siswa diukur dari perkembangan siswa itu sendiri sebelum dan sesudah mendapatkan materi pembelajaran.

Jawaban Soal menguji pemahaman dengan cara menjawab soal yang telah diajarkan. Teknik menjawab soal dapat melalui isian/esai atau pilihan ganda.

Jawaban Stik permainan mengambil soal dari stik es krim secara perlahan dan hati-hati tanpa menyentuh stik es krim yang saling bertumpuk.

Jigsaw (bahasa Inggris) gergaji ukir. Dalam pembelajaran, *jigsaw* mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*jigsaw*), yaitu siswa melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Kartu Domino aktivitas menyambungkan bagian kartu sesuai pasangan pada jumlah angka atau gambar yang tertera pada kartu domino.

Kartu Soal jenis permainan dalam pembelajaran menggunakan media kartu yang disajikan berdasarkan nomor kartu pada kartu dan dimainkan secara berkelompok oleh beberapa siswa.

Karyawisata kunjungan ke suatu objek dalam rangka memperluas pengetahuan dalam hubungan dengan pekerjaan seseorang atau sekelompok orang.

Klasifikasi atau pengelompokan adalah aktivitas belajar dengan cara melakukan pengelompokan banyak data ke dalam—minimal—dua area atau premis yang berbeda kriteria, ciri-ciri, dan indikator tertentu.

Kecenderungan Kecerdasan jenis-jenis kecer-



dasan yang paling dominan dari delapan keanekaragaman kecerdasan pada individu.

Kinestetik keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan, seperti aktor, atlet, penari.

Kerja Kelompok aktivitas kerja yang dilakukan secara bersama-sama dengan meningkatkan unsur interaksi kebersamaan dalam menyelesaikan suatu masalah atau menghasilkan suatu karya.

Konser memainkan pertunjukan musik secara berkelompok atau individu di depan kelas yang disaksikan oleh siswa-siswa kelompok lainnya, di mana kelompok siswa sebagai pendengar dapat memberikan penilaian.

Kontrak Nilai suatu cara proses belajar yang memungkinkan siswa belajar mandiri secara lebih mendalam dan lebih permanen pengaruhnya.

Komparasi perbandingan sebagai penjelasan pada dua atau lebih konten materi yang memiliki nilai perbandingan.

Kosakata dalam kegiatan belajar mengajar, mengacu pada penguasaan materi ajar, atau aktivitas belajar siswa dalam mencari istilah pada *puzzle* kosakata.

Kriteria Penilaian merupakan acuan atau standar dari proses pembelajaran yang akan dinilai dalam penilaian otentik. Kriteria penilaian mengacu pada aspek perilaku/afektif, pengetahuan/kognitif, dan keterampilan/psikomotorik.

Kuantifikasi proses matematika dalam bentuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang melibatkan angka-angka

dan simbol bilangan lainnya.

Latihan Soal proses belajar dengan cara latihan menjawab soal-soal sebagai wujud aplikasi pemahaman materi.

Lari Kanan Kiri Benar Salah siswa berlari ke sebelah kanan jika mendengar pernyataan yang benar dan berlari ke sebelah kiri jika mendengar pernyataan yang salah. Aktivitas ini menuntut siswa untuk fokus mendengar, menggunakan nalarnya dengan cepat agar bisa berlari ke arah yang benar serta mengelak dengan lincah agar tidak tertangkap.

Lakukan Simetris suatu olah tubuh yang dilakukan membentuk simetri-simetri geometri.

Linguistik kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan, misalnya orator, pendongeng, politisi, maupun sebagai penulis misalnya seorang jurnalis, editor.

Lobus Frontal bagian *lobus* yang ada dipaling depan dari otak besar, berhubungan dengan kemampuan membuat alasan, kemampuan gerak, kognisi, perencanaan, penyelesaian masalah, memberi penilaian, kreativitas, kontrol perasaan, dan kemampuan bahasa secara umum.

Lompatan Benar Salah suatu lompatan yang dilakukan secara berkelompok, mengutamakan kekompakan dan kerja sama, yang dilakukan setelah selesai menerima aba-aba dalam bentuk pernyataan.

Lobus Occipital terdapat di bagian paling belakang, berhubungan dengan rangsangan visual yang memungkinkan manusia mampu melakukan interpretasi terhadap objek yang ditangkap oleh retina mata.

Lobus Temporal berada di bagian bawah ber-



hubungan dengan kemampuan pendengaran, pemaknaan informasi dan bahasa dalam bentuk suara, memahami bahasa, menyimpan ingatan baru bertanggung jawab dalam pembentukan ingatan jangka panjang, memperkuat ingatan visual, memproses input indra, emosi dan mengambil kesimpulan.

Logis-Matematis kemampuan menggunakan angka secara efektif, misalnya sebagai ahli matematika, akuntan pajak. Kecerdasan ini peka terhadap pola-pola dan hubungan yang logis.

Manipulasi Identitas suatu teknik manipulasi atau mengubah informasi mengenai identitas diri.

Matematika Basket suatu permainan matematika dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang basket.

Matematika Daun adalah pembelajaran siswa menggunakan daun sebagai media belajar.

Mengenal Tokoh mengenal autobiografi tokoh (orang-orang terkenal) serta memahami peran tokoh dalam sejarah kebudayaan manusia.

Menulis Cerita dari Komik menerjemahkan gambar-gambar visual dalam bentuk tulisan.

Menulis Cerpen dalam pembelajaran, materi yang sudah dipelajari ditulis dalam bentuk cerita pendek yang mengandung alur, plot, dan pesan dengan panjang.

Menulis di Udara adalah teknik menulis visual yang dilakukan di udara.

Menulis Informasi menulis berita/kabar informasi melalui rangkaian tulisan yang bersumber dari informasi yang diperoleh.

Menulis Imajinatif menuliskan atau memberi-

kan gambaran melalui rangkaian tulisan yang bersumber dari daya khayal.

Menulis Laporan menulis rangkuman dari proses kerja secara keseluruhan, ditulis secara terstruktur dengan melampirkan foto kegiatan siswa.

Menulis Novel menulis inti sari materi dalam bentuk novel, sebagai penulis seolah-olah siswa mengalami peristiwa dalam cerita tersebut dengan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Menulis Personal menulis tulisan dalam bentuk *diary*, surat atau catatan yang sifatnya pribadi (personal).

Memberi dan Menerima diartikan dengan gambaran; ada orang yang (bertindak sebagai pemberi) memberi dan (bertindak sebagai penerima) menerima. Dalam pembelajaran memberi dan menerima menekankan penguasaan materi pelajaran melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan mengetahui pengetahuan atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.

Membaca Gambar mendeskripsikan gambar melalui penjelasan mengenai apa yang terkandung dalam gambar.

Membaca Nyaring aktivitas membaca untuk memahami dan mengembangkan keterampilan mendengar aktif, untuk menganalisis suatu temuan dalam bacaan, semisal kosakata baru yang tidak dipahami atau redaksional kalimat yang menjelaskan mengenai suatu peristiwa.

Menggambar Makna Simbol adalah menerjemahkan maksud yang terkandung dari



satu definisi dalam bentuk gambar visual. Umumnya, orang yang menerjemahkanlah yang mengetahui sendiri arti dan maksud gambar tersebut.

Membaca Peta gambaran permukaan Bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi.

Menggambar Imajinatif adalah membuat atau menciptakan gambar yang berasal dari imajinasi daya pikir berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

Menyusun Skenario skenario ialah cetak biru yang ditulis untuk film atau acara televisi. Dalam pembelajaran menyusun skenario berfungsi sebagai kerangka sebuah inti materi.

Metode Pembelajaran proses belajar peserta didik yang tertuang dalam prosedur aktivitas, di mana aktivitas belajar peserta didik tidak dinilai secara otentik.

Mind Mapp suatu cara memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan.

Modalitas Belajar cara termudah menyerap informasi masuk ke dalam otak melalui pancaindra yang kita miliki.

Movie Learning proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu.

Multiple Intelligence kecerdasan beragam terdiri kecerdasan berbahasa, logika matematis, spasial-visual, musik, kinestetik, interpersona, intrapersonal, dan naturalis yang ada pada setiap individu.

Musik kemampuan untuk merasakan, misalkan sebagai penikmat musik, membedakan

misalnya sebagai kritikus musik, mengubah misalnya komposer.

Naturalis keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna, dari sebuah lingkungan individu. Hal ini juga mencakup kepekaan terhadap fenomena alam lainnya.

Neokorteks disebut juga sebagai pusat berpikir. Lapisan sebelah luar dari otak mamalia. Lapisan neokorteks hanya ada pada manusia. Dengan neokorteks manusia mampu membaca, menulis, berhitung, dan lain-lain.

Otak Reptil sebagai pusat kendali, sistem saraf otonomi, dan untuk mengatur fungsi utama tubuh seperti denyut jantung dan pernapasan. Bertanggung jawab mengatur reaksi seseorang terhadap bahaya atau ancaman dengan menggunakan pendekatan "lari" atau "lawan".

Pabrik Kecerdasan pabrik merupakan tempat sesuatu diproduksi yang hasilnya disebut produk. Otak bertindak seperti pabrik yang memproduksi butiran-butiran informasi pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan dan seterusnya hingga pada akhirnya informasi pengetahuan menjadi produk belajar atau karya intelektual.

Pantun sajak pendek yang terdiri atas empat baris, setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan a-b-a-b dan a-a-a-a.

Parodi mengubah syair dengan sengaja suatu lagu dengan efek mencari kejekanaan.

Pendataan melakukan pengumpulan data terhadap suatu objek yang sedang didata.

Pengamatan usaha yang dilakukan dengan cara mengamati terhadap suatu sifat, ciri-



ciri objek materi yang diamati.

Penilaian Autentik adalah metode penilaian berbasis proses belajar, mementingkan kinerja belajar dan hasil belajar yang meliputi aspek perilaku, pengetahuan dan keterampilan mulai dari masukan (input), proses, sampai keluaran (output) pembelajaran. Penilaian otentik bersifat alami, apa adanya, tidak dalam suasana tertekan. Konsep dasar penilaian autentik didasari pada *ability test*, *discovering ability* dan *ipsative*.

Pidato ucapan yang tersusun baik, yang ditujukan kepada banyak orang.

Pelaporan Oral aktivitas belajar yang meminta siswa melaporkan apa yang telah dilihat, dibaca atau dilakukannya.

Presentasi suatu aktivitas belajar siswa menyampaikan atau menyajikan suatu konsep, gagasan, informasi yang menyangkut *conten* suatu materi di hadapan kelompok siswa lainnya.

Poin Nilai merupakan rentang dari kala penilaian. Poin nilai meliputi rentang skala 1, 2, 3, 4 atau 1, 3, 5. Jumlah tergantung rentang sangat tergantung dari jumlah pada rubrik yang dinilai.

Problem Solving, mencari solusi dengan cara mengidentifikasi, mengeksplorasi, menginvestigasi, membuat praduga sampai akhirnya menemukan solusi.

Prosedural Teks merupakan prosedur yang tertulis dan menjadi acuan atau patokan dalam melakukan kegiatan percobaan atau demonstrasi.

Puisi syair sastra yang berbentuk sajak, pantun. Dalam pembelajaran konten materi dibuat dalam bentuk puisi untuk memu-

dahkan siswa mengingat materi.

Question Student Have (Pertanyaan dari Siswa) menekankan siswa aktif menyatakan pendapat, mengukur sejauh mana siswa memahami pelajaran melalui pertanyaan tertulis, tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan

Ranah Afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

Ranah Kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

Ranah Psikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Reporter siswa menyampaikan informasi materi kepada publik (siswa lainnya). Informasi materi dilaporkan secara lisan di depan kelas atau dengan menuliskannya lalu ditampilkan dalam majalah dinding sekolah.

Rubrik Penilaian deskripsi aktivitas proses dan hasil belajar yang dilaksanakan peserta didik yang dinyatakan dengan interval pada poin nilai.

Sand and Hand Writing (Menulis di Pasir dan Tangan) media pasir dan media tangan yang digunakan untuk menulis, khususnya bagi siswa spesial agar siswa kategori tertentu mampu memahami materi dengan mudah.

Scientific Approach digunakan sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran.



Dengan tahapan pelaksanaan yang disebut 5M (**M**engamati, **M**enanya, **M**engeksplorasi, **M**engasosiasi/menalar dan **M**engomunikasikan). Aktivitas 5M menjadi rujukan guru dalam menentukan strategi mengajarnya.

Separasi kebalikan klasifikasi memisahkan suatu kelompok berdasarkan premis-premis, kriteria, ciri-ciri atau indikator tertentu.

Sketsa Wajah lukisan cepat yang hanya berupa garis-garis besarnya saja atau aktivitas menebak dengan cepat siapa pemilik wajah yang dimaksud dalam tayangan gambar.

Simulasi proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*). Aktivitas simulasi menuntut siswa mengembangkan pendapat dan dalam menyelesaikan suatu masalah.

Sistem Limbic bagian otak yang berhubungan dengan tiga fungsi utama: emosi, kenangan, dan gairah (stimulasi).

Sosiodrama drama yang memberikan informasi kepada masyarakat tentang masalah sosial politik. Sosiodrama mampu menggabungkan kemampuan mengingat, ber ekspresi, beraktivitas dan makna sebuah peran dan jalan cerita.

Spasial-Visual kemampuan memahami dunia ruang-visual, misalnya sebagai pemburu, atau pemandu dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator, arsitek, dan seniman).

Strategi Pembelajaran proses belajar peserta didik yang tertuang dalam prosedur aktivitas, di mana aktivitas belajar peserta

didik dinilai secara otentik.

Storytelling (Bercerita) aktivitas belajar yang dilakukan guru, di mana guru bertindak sebagai pencerita dengan menggunakan media dan siswa sebagai pendengar cerita.

Studi Kasus menyoroti suatu keputusan atau seperangkat keputusan atau memberikan penjelasan dan pemahaman kepada siswa mengenai objek yang ditelitinya secara khusus sebagai suatu kasus.

Sudoku sejenis permainan teka-teki logika melalui utak-atik angka dalam konsepsi teka-teki logika.

Surat untuk Sahabat siswa membuat surat berisi pertanyaan dan surat dijawab oleh sahabat, surat dikembalikan ke teman pengirim untuk dikomentari.

Tanya Jawab penyampaian materi oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab dan/atau sebaliknya, siswa bertanya mengenai suatu materi kepada guru dan guru menjawab dengan penjelasan utuh mengenai materi yang ditanyakan.

Tebak Angka permainan tebak-tebakan terhadap angka yang tertera baik secara tersamar maupun melalui penjumlahan, pengurangan atau pembagian.

Tebak Angka dalam Warna menebak angka yang tersamar dalam kumpulan bintik-bintik warna-warni, sebagai bentuk kamuflase warna angka.

Tebak Gambar menebak secara pasti atau terhadap objek yang ditebak berdasarkan ciri-ciri, kriteria tertentu di mana kebenarannya bersifat belum pasti.

Tebak Kata menebak kata yang dimaksud de-



ngan cara menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan benar.

Tebak Logis suatu teka-teki yang bertujuan mengasah logika berpikir.

Tebak Peta bermain tebak-tebakan mengenai nama tempat, nama kota, nama lokasi, nama negara, dan lain-lain dalam peta.

Tebak Simbol permainan tebak-tebakan terhadap simbol-simbol (lambang-lambang).

Tebak Suara Hewan permainan yang dilakukan siswa dengan cara mendengarkan bunyi suara binatang, lalu menebak nama binatang dan menirukannya.

Teka-Teki Silang permainan mengisi kolom-

kolom yang kosong di awali pertanyaan mendatar dan menurun.

Ular Tangga permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Urutan Gambar gambar yang diurutkan sesuai urutan dan pola pada gambar. Aktivitas mengurutkan gambar dilakukan menjadi urutan logis.

Wawancara sebagai proses memperoleh keterangan melalui teknik tanya jawab, antara pewawancara dengan yang diwawancarai.



Referensi

- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alamsyah Said. 2015. *Penerapan Hasil Riset Gaya Belajar LSR dalam Pembelajaran Guru di SDIT Bua-hati Islamic School*. Jakarta: Penelitian Tindakan Sekolah. Yayasan Ibnu Abbas. Global Learning Center. Jakarta.
- Barbara Prashnig. 2007. *The Power of Learning Styles: Memacu Anak Melejitkan Prestasi Dengan Mengenali Gaya Belajarnya*. Bandung: Kaifa.
- Bobbi DePorter dan Mike Hernacki. 1999. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung. Kaifa.
- Bobbi DePorter, Mark Reardon dan Sarah Singer-Nuorie. 2000. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Daniel G. Amen, M.D. 2011. *Changes Your Brain Changes Your Life. Mengoptimalkan Fungsi Otak untuk Hidup yang Lebih Baik dan Lebih Sehat*. Bandung: Qanita.
- David N. Hyerle dan Larry Alper. 2012. *Peta Pemikiran: Penelitian Berbasis Sekolah, Hasil, dan Model untuk Prestasi dengan Menggunakan Peralatan Visual*. Edisi ke 2. Jakarta: Indeks.
- David Lazear. 2004. *Higher-Order Thinking: The Multiple Inteligences Way*. Chicago: Zephyr Press.
- David W. Johnson, Roger T. Johnson, dan Mary Beth Stanne. 2000. *Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis*. University of Minnesota. 60 Peik Hall 159 Pillsbury Drive, SE. Minneapolis, Minnesota 55455. May.
- Dee Fink, L, *Active Learning, Reprinted with Permission of the Oklahoma Instructional Development Program*. <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/Active Learnig.html>
- Eko Susanto, M.Pd.I. 2012. *60 Games untuk Mengajar: Pembuka Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lukita.
- Graham Peacock. 2007. *Kamus Sains Dasar Oxford Primary Science Dictionary*. Oxford University Press.
- Harmin, Merrill dan Toth Melanie. 2012. *Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi Buku Pengangan Lengkap Untuk Guru Masa Kini*. Jakarta: Indeks.
- Hari Budiyanto. 2012. *PTK: Penggunaan Teknik Kuis Aksara Bermakna untuk Meningkatkan Pengua-*

- saan Konsep IPS pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Mojokerto. t.tp
- Henry Guntur Tarigan. 1979. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Hisyam Zaini, Bermawi Munthe dan Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Howard Gardner. 2013. *Multiple Intelligences. Memaksimalkan Potensi dan kecerdasan Individu dari Masa Kanak-kanak Hingga Dewasa*. Jakarta: Daras Book.
- _____. 2003. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)*. Batam: Interaksa.
- _____. 2000. *Intelligences Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic.
- Jalaluddin Rahkmat. 2010. *Belajar Cerdas Belajar Berbasis Otak*. Bandung: Kaifa Learning.
- James Bellanca. 2012. *Proyek Pemelajaran yang Diperkaya Jalur Praktis Menuju Keterampilan Abad ke-21*. Jakarta: Indeks.
- Jeff Hawkins dan Sandra Blakeslee. 2004. *On Intelligence: Pemahaman Baru Tentang Otak yang Akan Mengarah pada Terciptanya Mesin Pintar Sesungguhnya*. Jakarta: Buana Ilmu Populer.
- Jhon Holt. 2010. *Mengapa Siswa Gagal*. Jakarta: Erlangga.
- Jhon Rowan Hamilton. 1985. *Pikiran*. Jakarta: Pustaka Ilmu Life Tira. h. 11.
- Jhon M. Echols dan Hassan Shadily. 1984. *Cornell University Press: Ithaca and London*. Jakarta: Gramedia.
- John Dabell. 2009. *Brain Power SD: Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika. Esensi*. Jakarta: Erlangga.
- Julia Jasmine, M.A. 2012. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kazuo Murakami, Ph.D. 2008. *The Divine Message of the DNA: Tuhan dalam Gen Kita*. Bandung: Mizan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Selalu Berhemat Energi*. Buku Siswa SD/MI Kelas IV. Tematik Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laura E. Pinto, Stephanie Spares, Laura Driscoll. 2014. *95 Strategi Pengajaran. Ide-Ide Remodeling Pelajaran yang Mengacu ke Kurikulum Inti*. Jakarta: Indeks.
- Linda Campbell, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Intuisi Press.
- Luxemburg, et.al. 1992. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Siswa Prayitno Hadi Podo., et al 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Baru. Tim Pustaka Phoenix. Jakarta: PT. Media Pustaka Phoenix.
- Sri Anita, W. et al. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suherman, e .al. 2001. *Common Textbook Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Jurusan Pendidikan Matematika UPI Bandung.
- Moffet, J. dan Wagner, B.J. 1992. *The Language and Thought of the Child*. N. Y: Harcourt Brace.
- Makato Schihida, Ed.D. 2010. *The Mystery of The Right Brain: Mengungkap Misteri Otak Kanan untuk*



- Membuat Anak jadi Genius*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mel Silberman. 2013. *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Munif Chatib. 2009. *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- _____. 2010. *Gurunya Manusia. Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- Munif Chatib dan Alamsyah Said. 2012. *Sekolah Anak-anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa.
- Munif Chatib. 2012. *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Kaifa.
- Ngalimun, M.Pd. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Scripta Cendekia.
- Paul D. MacLean. *Neuroscientist Offered 'Triune Brain' Model*. By Patricia Sullivan. Washington Post Staff Writer Friday, January 11, 2008.
- Paul Eggen dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran. Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Edisi Ke 6. Jakarta: Indeks.
- Piping Sugiharti, S.Pd. 2005. *Penerapan Teori Multiple Intelligences Dalam Pembelajaran Fisika*. Jurnal Pendidikan Penabur. No. 05/Th.IV/Desember 2005.
- Pipit Wahyuni (A 210 100 064) dan Nunung Noor. R.I. (A 210 100 0652011). 2011. *Question Student Have (Pertanyaan Dimulai Dari Siswa)*. Makalah PowerPoint. Pendidikan Ekonomi-Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rita Dunn dan Kenneth Dunn. 1993. *Teaching Secondary Student Through Their Individual Learning Styles: Practical Approaches for Grades 7-12*. Boston: Allyn and Bacon. 1993.
- Roestiyah, N.K. Dra. 2008. *Strategi Belajar Mengajar. Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar (Teknik Penyajian)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roymond H. Simamora. 2009. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Rusman, M.Pd., Dr. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Seri Manajemen Sekolah Bermutu. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmono, M.Pd., Ir. Dr. 2012. *Strategi Pembelajaran. Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Syaiful Sagala. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta
- Slavin, E. Robert. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. (Johns Hopkins University). Penerbit Prentice Hall. 173
- Tarigan, Dj, dan H.G. Tarigan. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufiq Pasiak. 2012. *Tuhan dalam Otak Manusia. Mewujudkan Kesehatan Spritual Berdasarkan Neurosains*. Bandung: Mizan.
- Tetsuko Kuroyanagi. 1981. *Totto-Chan: Gadis Cilik di Jendela (Madogiwa no Totto-chan)*. t.tp.
- Thomas Armstrong. 1987. *In Their Own Way: Menemukan dan Mendorong Pribadi Anak Anda Belajar*.



New York: Tarcher / Putnam.

Thomas Armstrong. 1994. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria, VA: Asosiasi Pengawasan dan Pengembangan Kurikulum.

Thomas Armstrong. 2002. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Thomas Armstrong. 2002. *Sekolah Para Juara*. Bandung: Kaifa.

Wina Sanjaya, Prof. Dr. M.Pd. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Wina Sanjaya, Prof. Dr. M.Pd. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Yeni Noormala Sari. t.th. *Kumpulan Metode Pembelajaran/Pendampingan*. Copyright mala mala_ku@webmail.umm.ac.id.<http://mala.student.umm.ac.id/2010/02/11/kumpulan-metode-pembelajaran-pendampingan/>

Website

<http://adoptaschool-mastershand.blogspot.com/2012/04/sd-standreas-periode-jan-april-2012.html>

<http://artikata.com/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Diskusi>

<http://definisi-pengertian.blogspot.com/2009/11/definisi-wawancara.html>

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/pantun>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Presentasi>

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Pemetaan_pikiran

www.tonybuzan.com/about/mind-mapping

<http://appinet.blogspot.com/2012/01/tes-buta-warna.html>

<http://belajar.indonesiamengajar.org/2013/01/lagu-colors-untuk-menghafal-warna-dalam-bahasa-inggris/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Reporter>

<http://aktivasiotak.com>

http://id.wikipedia.org/wiki/Taare_Zameen_Par

<http://mutiaraincome.blogspot.com/2013/cara-merancang-metode-min-mapping-pada-html>

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2013/09/09/mind-map-peta-pikiran/>

<http://ulfarayi.wordpress.com/2013/01/28/metode-atau-model-pembelajaran-take-and-give/>

<http://clarashinta92.wordpress.com/2013/04/17/model-pembelajaran-take-and-give-contoh-rpp>

<http://poyoth-p.blogspot.com/2012/11/model-pembelajaran-take-and-give.html>

<http://belajarpsikologi.com/model-pembelajaran-kooperatif-jigsaw>

<http://www.teka-tekisilang.com/2013/09/teka-teki-logika>



<http://belajar.indonesiamengajar.org/2013/01/lagu-colors-untuk-menghafal-warna-dalam-bahasa-inggris/>

<https://www.youtube.com/watch?v=yCkZvrPqqBY>. model pembelajaran efektif, depertemen pendidikan nasional

<https://www.youtube.com/watch?v=8jthtYN3ydM>. Inside-Outside Circle by Elizabeth Ruth

<http://www.wawasanpendidikan.com/2014/09/Pengertian-Langkah-Langkah-dan-Kelebihan-serta-Kekurangan-Metode-Demonstrasi.html>.



Para Penulis



Alamsyah Said, S.Pd., M.Si., adalah instruktur pendidikan, praktisi kecedasan jamak, guru dan penulis buku *Sekolah Anak-Anak Juara*, *Sekolah Berbasis Multiple Intelligences dan Pendidikan Berkeadilan*, yang diterbitkan Kaifa, Bandung dan *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* yang diterbitkan oleh Penerbit Prenadamedia Group Divisi Kencana, Jakarta.

Gelar Sarjana Pendidikan diperoleh dari Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Manado (IKIP Manado) yang kini menjadi Universitas Negeri Manado (UNIMA), dan Magister Sains dari Universitas Indonesia. Semasa menjadi mahasiswa, Alamsyah adalah pengurus HMI Cabang Manado dan HMI Cabang Tondano. Alamsyah Said telah memberikan pelatihan, *workshop*, bimbingan teknis, dan seminar pada:

1. Pembicara Seminar pendidikan dalam rangka Hari Pendidikan Nasional yang diadakan oleh PGRI di Kecamatan Pomalaa, Sulawesi Tenggara kerja sama dengan CSR PT Antam Tbk., tahun 2010.
2. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SMP dan SMA Islam Terpadu *Boarding School*, Subang Jawa Barat, tahun 2011-2012.
3. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SD Mutiara Baru, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
4. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SMP Mutiara Baru, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
5. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SMK Mutiara Baru, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
6. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SD Islam Terpadu Harapan Ummat di Karawang, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
7. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru jenjang SMP di Pondok Pesantren Ibadurrahman, Pandeglang, Banten, tahun 2011-2012.
8. Instruktur dalam Pelatihan Guru: Pendidikan Karakter Bangsa se-Provinsi Lampung (*Roadshow* di 8 kabupaten/kota dengan peserta para Pengawas, Kepala Sekolah dan guru bersertifikasi), Program Gubernur Lampung (2011-2012).

9. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru jenjang SMP di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib, Bukittinggi, Sumatera Barat, tahun 2012-2014.
10. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu Al-Hasanah, Bengkulu, tahun 2012.
11. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SMP di Pondok Pesantren Al-Hasanah, Bengkulu, tahun 2012.
12. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru jenjang SMA di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib, Bukittinggi, Sumatera Barat, tahun 2012-2014.
13. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SMP pada Pondok Pesantren Ar-Risalah, Lubuk Linggau, Sumatera Selatan, tahun 2012.
14. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SMA pada Pondok Pesantren Ar-Risalah, Lubuk Linggau, Sumatera Selatan, tahun 2012.
15. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu, Tarakan, Kalimantan Utara, tahun 2012.
16. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Al-Azhar 27, Karadenan, Bogor, Jawa Barat, tahun 2013.
17. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Al-Azhar 9, Cibubur, Jakarta Timur, DKI Jakarta, tahun 2013.
18. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Al-Azhar 12, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta, tahun 2013.
19. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu, Ash-Shibgoh, Cikupa, Banten, tahun 2013-2014.
20. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam As-Shofa, Pekanbaru, Riau, tahun 2013-2014.
21. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Al-Fikri, Pekanbaru, Riau, tahun 2014-2015.
22. Motivator pada kegiatan Motivasi Mendidik pada Guru Pondok Pesantren Al-Husnayain, Ciampea, Bogor, Jawa Barat, tahun 2014.
23. Pembicara pada kegiatan Parenting Pendidikan di SD Islam Terpadu Al-Kautsar, Cikarang, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2014.
24. Narasumber Utama pada *Talk Show* bertema: Pendidikan Berkualitas Berbasis Kesehatan Tumbuh Kembang Anak dalam rangka MILAD Ikatan Dokter Indonesia (IDI). Ikatan Dokter Spesialis Anak (IDSA Pusat). Jakarta, tahun 2014.
25. Instruktur pada Bimbingan Teknis Pelatihan Kurikulum 2013 untuk guru-guru MTs (Madrasah Tsanawiah) dan MA (Madrasah Aliyah) sewilayah Bogor Selatan yang diadakan oleh Kementerian Agama, tahun 2014.
26. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu, Al-Banna, Denpasar, Bali, tahun 2014-2015.
27. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu Al-Kautsar, Cikarang, Bekasi, Jawa Barat tahun 2014-2015.



Karya-karya dalam Bidang Pendidikan Alamsyah Said, yaitu:

1. Buku pelajaran Sains. *Senang Belajar Sains untuk Kelas 5 Sekolah Dasar*, Penerbit Sekolah Alam dan Sains Al-Jannah, Cibubur, Jakarta Timur.
2. Buku *Hidup Sukses Cara Sains*, penerbit Elex Media, Grup Kompas-Gramedia, Jakarta, tahun terbit 2010.
3. Buku *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Penerbit Kaifa-Grup Mizan Pustaka, Bandung, tahun terbit Mei 2012.
4. Penelitian Tindakan Sekolah: *Penerapan Hasil Riset Gaya Belajar dalam Pembelajaran Guru*. Tahun publikasi 2015 (publikasi internal).
5. *Buku 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences, Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, penerbit Kencana-Prenadamedia Group Jakarta, tahun terbit Juli 2015.



Andi Budimanjaya, S.Pd., meniti kariernya sejak lulus kuliah pada salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Kota Kembang STKIP Siliwangi Bandung jurusan Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 1996. Dimulai sebagai guru Bahasa Inggris di SMP PGRI Suryakencana kemudian menjadi koordinator Bahasa Inggris di SIT Fajar Hidayah Kota Wisata Bogor, kemudian mendirikan sekaligus menjadi Kepala Sekolah SMP Al-Jannah, sebuah sekolah yang bernuasa alam dan sains di Pondok Rangon Jakarta Timur. Kemudian kembali mendirikan dan sekaligus menjadi kepala sekolah di SMPIT Buahati Jakarta Timur. Sekolah dengan pendekatan *Multiple Intelligences* (kecerdasan jamak). Pada 2015 bekerja sama dengan Bapak Munif Chatib (penulis buku *best seller Sekolahnya Manusia*) merancang dan mendirikan model sekolah manusia sekaligus menjadi kepala sekolahnya di SMA SOH (*School of Human*). Selama catatan kariernya beliau mengajar di berbagai jenjang mulai dari guru TK sampai perguruan tinggi salah satunya menjadi dosen di STKIP dan STAI Siliwangi Bandung.

Andi Budimanjaya tercatat sebagai *trainer* lepas di GLC (Global Learning Center) Indonesia dan juga pernah menjadi *trainer* lepas di *Next World View* yang bekerja sama dengan PT Kalbe Nutritional divisi CSR dalam pelatihan dan pembinaan guru di sekolah-sekolah pedalaman di seluruh Indonesia. Juga membantu KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) sebagai juri dan *trainer* GURU BER-AKSI Guru Berantas Korupsi dalam pelatihan dan lomba mengintegrasikan nilai-nilai anti-korupsi dalam pembelajaran.

Selain sebagai seorang guru, kepala sekolah, *trainer* dan konsultan, beliau juga aktif sebagai motivator di berbagai sekolah dan instansi salah satunya adalah BPN (Badan Pertanahan Nasional) Kabupaten Bogor dan BKN Republik Indonesia Divisi Rohani Islam.

Saat ini beliau sedang menyelesaikan pascasarjana di dua tempat yaitu di STKIP Kusuma Negara



yang bekerja sama dengan Universitas Negeri Jakarta dengan mengambil jurusan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan juga di pascasarjana STIMA IMMI mengambil jurusan Manajemen Pendidikan. Karya yang pernah dibuat telah tersebar ke seluruh Indonesia di antaranya DVD *Energizer in the Classroom*, DVD *Music and Movement* dan *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence* yang diterbitkan oleh penerbit Kencana-Prenadamedia Group, Jakarta.

Pengalaman dalam dunia pendidikan telah mengantarkannya berkeliling di Indonesia untuk berbagi dalam acara pelatihan dan *worskhop*, di antaranya:

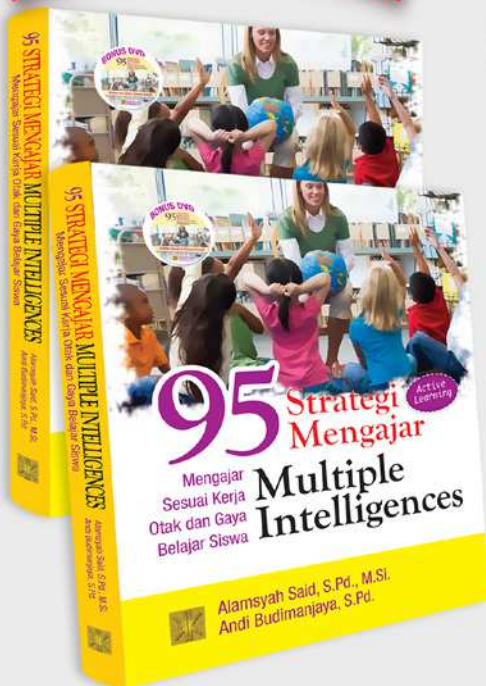
1. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SMP dan SMA Islam Terpadu *Boarding School*, Subang Jawa Barat, tahun 2011-2012.
2. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SD Mutiara Baru, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
3. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SMP Mutiara Baru, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
4. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SMK Mutiara Baru, Bekasi, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
5. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru di SD Islam Terpadu Harapan Ummat di Karawang, Jawa Barat, tahun 2011-2012.
6. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru jenjang SMP di Pondok pesantren Ibadurrahman, Pandeglang, Banten, tahun 2011-2012.
7. Instruktur dalam Pelatihan Guru: Pendidikan Karakter Bangsa se-Provinsi Lampung (*Roadshow* di 8 kabupaten/kota dengan peserta para Pengawas, Kepala Sekolah dan guru bersertifikasi), Program Gubernur Lampung (2011-2012).
8. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru jenjang SMP di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib, Bukittinggi, Sumatera Barat, tahun 2012-2014.
9. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu Al-Hasanah, Bengkulu, tahun 2012.
10. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SMP di Pondok Pesantren Al-Hasanah, Bengkulu, tahun 2012.
11. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru jenjang SMA di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib, Bukittinggi, Sumatera Barat, tahun 2012-2014.
12. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SMP pada Pondok Pesantren Ar-Risalah, Lubuk Linggau, Sumatera Selatan, tahun 2012.
13. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SMA pada Pondok Pesantren Ar-Risalah, Lubuk Linggau, Sumatera Selatan, tahun 2012.
14. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Al-Azhar 27, Karadenan, Bogor, Jawa Barat, tahun 2013.
15. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam Terpadu, Ash-Shibgoh, Cikupa, Banten, tahun 2013-2014.
16. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar Guru SD Islam As-Shofa, Pekanbaru, Riau, tahun 2013-2014.



17. Instruktur dalam Pelatihan peningkatan kualitas mengajar di SD Islam Terpadu Al-Kautsar, Cikarang, Bekasi, Jawa Barat tahun 2014.
18. Instruktur pada motivasi siswa di Sekolah Global Madani Lampung pada tahun 2014.
19. Instruktur pada Bimbingan Teknis Pelatihan Kurikulum 2013 untuk guru-guru MTs (Madrasah Tsanawiah) dan MA (Madrasah Aliyah) sewilayah Bogor Selatan yang diadakan oleh Kementerian Agama, tahun 2014.
20. Instruktur Classroom Management yang diselenggarakan oleh Sekolah Alam Bogor pada tahun 2014.
21. Instruktur pada pelatihan peningkatan kualitas mengajar di SDIT Al-Kian Lenteng Agung pada tahun 2014.
22. Instruktur pada pelatihan strategi mengajar *Intelligences* di Al-Lauzah Tangerang pada tahun 2014.
23. Instruktur pada *Parenting* menyongsong generasi emas Indonesia dengan kurtis di SDIT Ad-Daurah Tangerang pada tahun 2014.
24. Instruktur pada pelatihan Energizer in the Classroom Permata Jingga Malang pada tahun 2014.
25. Instruktur Pelatihan Great Teacher (Classroom Management & Apresiasi) yang diadakan di Taman Wiladatika Cibubur untuk guru-guru seluruh Indonesia pada tahun 2014.
26. Motivator siswa dalam Olimpiade Sains di SMA 4 Bekasi pada tahun 2014.
27. Instruktur pada pelatihan GURU BER-AKSI, Guru Berantas Korupsi yang diadakan oleh KPK pada tahun 2014.
28. *Talkshow* dengan Menteri Pendidikan Indonesia pada acara peringatan hari antikorupsi sedunia yang diadakan di UGM Yogyakarta pada tahun 2015.
29. Motivator Edupreneurship yang diadakan oleh SMA Sukaraja Sukabumi pada tahun 2015.
30. Instruktur pada pelatihan *Ice breaker in the classroom* yang diadakan oleh Forum Guru guru Sekolah Islam terpadu Kecamatan Cileungsi pada tahun 2015.
31. Instruktur pada pelatihan guru serial *Multiple Intelligences* di SDIT Al-Barqah pada tahun 2015.
32. Instruktur pelatihan mengajar strategi Multiple Intelligences untuk guru-guru di SDIT As-Sakinah Kepulauan Riau.
33. Instruktur pada peningkatan kualitas mengajar guru di SDIT Fastabiqul Khairat Samarinda pada tahun 2015.
34. Instruktur pada strategi mengajar *Multiple Intelligences* untuk guru-guru PAUD yang diadakan oleh IGTKI Sungai Pinang Samarinda pada tahun 2015.



IKUTI WORKSHOP



95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences

“Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa”

Bersama:

**ALAMSYAH SAID
& ANDI BUDIMANJAYA**

Hubungi:

Alam

HP: 0852-1360-4475

WhatsApp: 0852-1500-0582

Andi

HP: 0821-1260-6046

WhatsApp: 0878-7322-887

