

buku ajar model

by Afib Ruliansyah

Submission date: 06-Nov-2018 04:43AM (UTC-0800)

Submission ID: 1033929513

File name: 1_BUKU_AJAR_AFIB_RULYANSAH_MODEL_MULTIPLE_INTELEGENSI.doc (6.8M)

Word count: 9987

Character count: 72033

- Afib Rulyansah, M.Pd.
- Uswatun Hasanah, M.Pd.
- Ludfi Arya Wardana, M.Pd.

MODEL PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING BERMUATAN MULTIPLE INTELLIGENCES

Buku ini mengaplikasikan konsep *Brain Based Learning* Bermuatan *Multiple Intelligences* dalam model pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah buku berjudul Model *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) telah selesai kami susun dengan baik. Buku ini kami susun berlatar belakang kurikulum SD yang berubah-ubah yang tak luput berubah dalam kurikulum, sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang mampu membentuk kompetensi kecerdasan siswa.

Buku Model *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) ini terdiri dari beberapa materi secara teori dan praktik. Konsep kurikulum, Model *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) yang dituangkan dalam model pembelajaran dan masih banyak lagi kupasan-kupasan materi yang selanjutnya yang dikupas dalam buku ini.

Buku ini kami disusun dengan berbagai masukan-masukan teman sejawat yang berkualifikasi S3 dan S2 serta masukan sejumlah guru-guru SD. Melalui beberapa pertemuan ilmiah nasional atau internasional kami mendapatkan inspirasi untuk menyusun buku ini sampai dengan selesai. Terimakasih juga dengan penerbit yang menerbitkan buku ini, semoga kerjasama dapat terjalin semakin baik.

Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan.

Probolinggo, September 2017

Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd.

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
BAB I Landasan Teori	
A. Model Pembelajaran	1
B. Teori Dasar <i>Brain Based Learning (BBL)</i>	2
C. Teori <i>Multiple Intelligences (MI)</i>	6
D. Pembelajaran Tematik.....	17
BAB II Implementasi	
A. Petunjuk Implementasi.....	19
B. Pembuatan Silabus	22
C. Pembuatan RPP Ke-1	25
D. Pembuatan Rangkuman.....	32
E. Pembuatan Media	38
F. Pembuatan Penilaian.....	39
G. Pembuatan RPP Ke-2.....	43
H. Pembuatan Rangkuman.....	50
I. Pembuatan Media	54
J. Pembuatan Penilaian	55
BAB III Lembar Kegiatan Siswa	
A. Lembar Kegiatan Siswa	60
Daftar Pustaka	74

BAB I

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran menurut (Akbar & Sriwiyana, 2011:151) adalah langkah-langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya beliau menegaskan bahwa model pembelajaran adalah “pola”, “langkah-langkah” dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Joice & Weil (1980:1) “*a model of teaching is a plan or pattern that can be used to shape curriculums (long-term courses of studies), to design instructional materials, and to guide instruction in the classroom and other setting.*”

Eggen & Kauchak (2012:7) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan spesifik yang memiliki tiga ciri. Selanjutnya beliau menjabarkan ketiga ciri model pembelajaran sebagai berikut, yaitu: 1) tujuan, dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam tentang materi, 2) fase, mencakup serangkaian langkah-langkah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, dan 3) pondasi, didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi.

Berdasarkan pada paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari serangkaian langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran baik di dalam atau di luar kelas. Selain itu dapat dipahami bahwa suatu model pembelajaran juga harus didukung oleh teori-teori yang sudah teruji dalam penelitian.

2. Prinsip Model Pembelajaran

Terdapat prinsip-prinsip model pembelajaran menurut Joice & Weil (1980:14-17), adalah sebagai berikut: (a) *syntax*, merupakan langkah-langkah pembelajaran, (b) *social system*, menggambarkan peran dan hubungan siswa dan guru, serta berbagai aturan yang dianjurkan untuk digunakan ketika menerapkan model, (c) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (d) *support system*, menjelaskan tambahan sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung, dan (e) *instructional and nurturant effects*, menjelaskan hasil belajar yang diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan pembelajaran (*instructional effects*) serta hasil belajar yang mengiringi diluar tujuan pembelajaran (*nurturant effects*).

B. Teori Dasar *Brain Based Learning* (BBL)

1. Teori Dasar *Brain Based Learning* (BBL)

Setiap manusia memiliki potensi otak yang sama luarbiasanya, namun seseorang menjadi berbeda bergantung pada bagaimana orang tersebut mengoptimalkan seluruh bagian otaknya. *Brain Based Learning* merupakan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. *Brain Based Learning* (BBL) berasal dari teori kognitif *neuroscience*. Lopez & Alipoon (2001) menyatakan bahwa apa yang diperoleh dari perkembangan *neuroscience* harus diintegrasikan dengan bidang pendidikan, psikologi, dan bukti empiris dari pengalaman di kelas sebelum merancang strategi pembelajaran. Hingga pada akhirnya, perkembangan teori *neuroscience* digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Pengalaman merupakan salah satu bagian penting dalam teori otak. Menurut riset pendidikan dan teori otak (*neuroscientific*) *National Research Council* Amerika Serikat (dalam Ronis, 2011:xviii) baru-baru ini menunjukkan temuan berikut:

- 1) pengorganisasian fungsional otak dan pikiran tergantung pada pengalaman dan mendapat manfaat secara positif dari pengalaman itu, 2) perkembangan tidak hanya merupakan proses tertutup yang dikembangkan secara biologis, namun juga proses aktif yang memberikan informasi penting dalam pengalaman, dan 3) beberapa pengalaman memiliki dampak sangat kuat selama periode sensitif tertentu, sedangkan pengalaman lain memengaruhi otak selama periode waktu yang jauh lebih lama.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pengalaman yang dimiliki seseorang merupakan suatu hal yang cukup penting bagi pengorganisasian fungsional otak. Pengalaman yang dialami seseorang dapat memberikan informasi penting bagi otak, sehingga otak dapat dipengaruhi oleh pengalaman tersebut dalam periode tertentu.

Toeri *neuroscience* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan teori konstruktivis (Gunpinar, 2005). Kelebihan tersebut antara lain 1) memberikan suatu pemikiran baru tentang bagaimana otak manusia bekerja, 2) memperhatikan kerja ilmiah otak siswa dalam pembelajaran, 3) menciptakan iklim pembelajaran dimana siswa dihormati dan di dukung, 4) menghindari terjadinya pemforsiran terhadap kerja otak, dan 5) memberikan kesempatan pada siswa untuk memproses dan merefleksikan apa yang telah dipelajari. Dari paparan di atas dapat pahami bahwa kelebihan toeri *neuroscience* adalah teori yang lebih memfokuskan pada pengkondisian terbaik yang memungkinkan otak untuk belajar.

Neuroscience erat kaitannya dengan fungsi kerja otak. Fungsi kerja otak bergantung pada masing-masing bagian otak. Otak memiliki 2 bagian utama yaitu belahan otak kanan

dan belahan otak kiri. Hal ini sesuai dengan penemuan Roger Sperry (dalam Lucy & Rizky, 2012:154) yang menyatakan bahwa secara fungsi kecerdasan, otak dibagi menjadi dua bagian inti, yaitu otak kanan dan otak kiri. Dimana masing-masing memiliki fungsi mental yang berbeda-beda. Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa setiap bagian otak, baik otak kiri atau kanan memiliki fungsi kecerdasannya masing-masing. Dalam hal ini pengoptimalan kinerja otak pada setiap belahan merupakan suatu hal yang penting. Bukan lagi pada satu sisi belahan saja, tetapi kedua belahan otak seharusnya dapat diaktifkan secara seimbang.

Otak memang didesain untuk terus belajar dan beraktivitas. Sehebat apapun otak yang dimiliki, jika tidak digunakan secara efektif, maka potensi yang ada pada otak tersebut dipastikan tidak akan muncul (Lucy & Rizky, 2012:158). Dengan demikian pembelajaran yang menggunakan teori *neuroscience* dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

2. Pengertian *Brain Based Learning* (BBL)

Setiap kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah dapat dipastikan berhubungan dengan kinerja otak siswa. *Brain Based Learning* (BBL) merupakan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar (Jansen, 2011:6). Pembelajaran ini mempertimbangkan bagaimana otak belajar dengan optimal. Otak tidak belajar berdasarkan tuntutan jadwal sekolah yang kaku/tidak fleksibel, karena otak memiliki ritmenya sendiri. Dalam hal ini pembelajaran seharusnya dirancang sesuai dengan kinerja otak.

Selanjutnya Solapur (2012) memaknai BBL sebagai pembelajaran yang berlandaskan struktur dan fungsi kerja otak. Setiap struktur otak baik otak kanan dan otak kiri memiliki fungsi dominan masing-masing. Otak kanan (Lucy & Rizky, 2012:154) lebih dominan terhadap *rhythm, colour, shapes, maps, imagination*, dan *daydreaming*. Sedangkan otak kiri lebih dominan terhadap *words, numbers, lines, lists, logis*, dan *analysis*. Dari masing-masing kemampuan dominan yang dimiliki otak, diperlukan aktivitas belajar yang dapat mengoptimalkan kemampuan-kemampuan tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Brain Based Learning* (BBL) dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berdasarkan kepada struktur, kinerja, dan fungsi otak dalam pembelajaran. Dimana BBL dapat memberikan kondisi ideal dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan otak.

3. Langkah-Langkah *Brain Based Learning* (BBL)

Jansen (2011:296-299) merumuskan langkah-langkah *Brain Based Learning* (BBL) menjadi beberapa tahap sebagai berikut: 1) tahap 1 pra-paparan, pada tahap ini siswa diberi ulasan tentang pembelajaran baru, 2) tahap 2 persiapan, guru menyampaikan tujuan

pembelajaran dan penjelasan awal tentang materi yang akan dipelajari dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari, 3) tahap 3 inisiasi dan akuisisi, pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dengan pembelajaran langsung dan tidak langsung, 4) tahap 4 elaborasi, guru sebagai fasilitator membantu siswa mengeksplorasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sehingga dapat menghubungkan subjek-subjek menjadi lebih bermakna, 5) tahap 5 inkubasi dan pengkodean memori, tahap ini menekankan waktu untuk istirahat atau bersantai dan mengulang kembali pembelajaran, 6) tahap 6 verifikasi dan pengecekan, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap siswa, dan 7) tahap 7 selebrasi dan integrasi, menciptakan kegiatan yang menanamkan rasa cinta akan pembelajaran yang serba penting.

4. Prinsip *Brain Based Learning* (BBL)

Terdapat 12 prinsip dalam pelaksanaan BBL. Prinsip pembelajaran tersebut dijelaskan oleh Ronis (2011:78) sebagai berikut:

- 1) otak merupakan sistem yang hidup, 2) otak merupakan otak sosial, 3) pencarian makna merupakan awal, 4) pencarian makna terjadi melalui pembuatan pola (*patterning*), 5) emosi menentukan keberhasilan membuat pola, 6) setiap otak secara serempak merasakan dan menciptakan bagian-bagian dan keseluruhannya, 7) pembelajaran melibatkan perhatian terfokus maupun persepsi tambahan, 8) pembelajaran selalu melibatkan proses yang disadari dan tidak disadari, 9) kita setidaknya memiliki dua jenis memori, 10) pembelajaran selalu berkembang, 11) pembelajaran kompleks dapat ditingkatkan mutunya dengan tantangan dan diperlambat dengan ancaman, dan 12) tiap otak diatur secara unik.

Adapun cara yang dapat dilakukan untuk menerapkan prinsip-prinsip tersebut adalah seperti disajikan pada tabel 2.2

Tabel 1.1 Cara Penerapan Prinsip-Prinsip *Brain Based Learning*

Prinsip-Prinsip BBL	Kegiatan Pembelajaran
Prinsip 1 Pemrosesan paralel	Guru menampilkan gambar-gambar diagram, mengoreksi kembali, penentuan kesalahan, melengkapi penyederhanaan
Prinsip 2 Pembelajaran melibatkan fisiologis	Guru menampilkan grafik diet seimbang di dalam kelas, mendorong siswa untuk membawa air minum dalam botol, memberikan tips air sehat dan tidak

Prinsip-Prinsip BBL	Kegiatan Pembelajaran
Lanjutan Tabel 2.1 Cara Penerapan Prinsip-Prinsip <i>Brain Based Learning</i>	
Prinsip-Prinsip BBL	Kegiatan Pembelajaran
Prinsip 3 Mencari artinya	Siswa sudah mengenal isi dari materi/pengetahuan sebelumnya daalm masalah-masalah inovatif
Prinsip 4 pola	Teori, rumus, turunan rumus
Prinsip 5 Emosi dan pola	Menciptakan lingkungan yang ceria dengan menggunakan tenaga otak dan humor. Contohnya menggunakan warna yang menennagkan (hijau, biru, dan coklat). Bermain nada lembut pada beberapa pola kesempatan. Merefleksikan minat siswa dengan menggunakan kata-kata memuji hanya untuk semua siswa. Contoh <i>good, excellent</i>
Prinsip 6 Bagian keseluruhan	Merakita bagian-bagian keseluruhan bermakna, membagi keseluruhan menjadi bagian kecil yang menyenangkan
Prinsip 7 Belajar dan terfokus perhatian	Kelompok diskusi, menggali persamaan dan perbedaan antara dua konsep matematika, memotivasi/ mendorong siswa untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan situasi kehidupan nyata
Prinsip 8 Proses belajar sadar dan bawah sadar	Memberi jeda waktu yang cukup selama pelajaran untuk memproses informasi, menampilkan tugas masing-masing kelompok di dalam kelas, mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mendorong siswa lain untuk menjawab pertanyaan mereka, menghargai temuan hasil karya siswadan menerima perbedaan pendapat /temuan siswa
Prinsip 9 Spasial dan rote belajar memori	Generasi lingkungan yang aman dan ramah, menghadirkan konten yang bermakna, menyesuaikan dan mengangkat ide-ide baru ke dalam ide-ide yang sudah ada yang relevan, mendorong siswa untuk menyusun pola sendiri, mengakui

Prinsip-Prinsip BBL	Kegiatan Pembelajaran
Prinsip 10 Bangunan spasial memori	perbedaan antara individu siswa, mendorong siswa untuk selalu gembira (<i>enjoy learning</i>) dan menerapkan siswa untuk berpikir kritis
Prinsip 11 Tantangan dan ancaman	Kegiatan fisik, humor bebas, sikap ramah terhadap siswa dan guru, membangun suasana yang menantang melalui tugas individu, eksplorasi ide, teka-teki Menggali masalah kehidupan nyata dan mengapresiasi pemikiran inovatif siswa
Prinsip 12 Keunikan otak	Tugas individu, bebas dalam menampilkan tugas

(Rehman dan Bukhari, 2011)

C. Teori *Multiple Intelligences* (MI)

1. Pengertian Teori *Multiple Intelligences* (MI)

Teori *Multiple Intelligences* (MI) diperkenalkan pada tahun 1983. Gardner (2003:11) menjelaskan bahwa Binet mendefinisikan kecerdasan dengan sangat sempit, yaitu dengan melakukan tes kecerdasan atau disebut IQ (*Intelligenc Question*). Selanjutnya beliau memaparkan bahwa saat IQ digunakan untuk menguji lebih dari seratus juta orang amerika yang mendaftar sebagai tentara, dan benar-benar mencapai kesuksesan. Sehingga sejak saat itu, tes IQ dijadikan sebagai alat ilmiah untuk mengukur kecerdasan seseorang.

Berbeda dengan teori penemuan tes IQ, Gardner berusaha memperluas pandangan umum tentang potensi manusia yang melampaui batasan skor IQ dengan teorinya *Multiple Intelligences* (MI). Selanjutnya Gardner (dalam Ronis 2011:56) memberikan sarana pemetaan rentang luas mengenai kemampuan manusia dengan mengelompokkan kapasitas mereka dalam delapan kategori menyeluruh atau kecerdasan, dimana masing-masing kecerdasan dianggap sama pentingnya daalm kehidupan. Dari sinilah kemudian Gardner dikenal sebagai pencetus teori MI yang berkembang hingga saat ini.

Gardner (2003:22) mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk berharga dalam lingkungan budaya dan masyarakat. Sedangkan Fleetham (2006:35) menyatakan bahwa "*Your potential to think, act, solve problems and create valuable things in eight and a half (nine) different, equally valuable ways*". Dari pernyataan tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap manusia

memiliki kecerdasannya masing-masing. Kecerdasan tersebut berbeda-beda dan setiap manusia melalui delapan cara untuk menjadi cerdas. Kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki akan bekerja secara bersama-sama dalam kehidupan manusia.

2. Jenis-Jenis *Multiple Intelligences* (MI)

Hal yang sangat penting dalam MI adalah bahwa perlunya mengenali dan memelihara semua variasi kecerdasan manusia, serta semua kombinasi kecerdasan. Armstrong (2009:15) mengemukakan bahwa setiap orang memiliki minimal delapan kecerdasan, dimana semua kecerdasan tersebut berfungsi secara bersama-sama dengan cara yang unik bagi setiap orang. Maksudnya, setiap manusia terkadang memiliki keunggulan pada salah satu kecerdasan dan kurang dalam lainnya.

Gardner (dalam Ronis, 2011:56) memaparkan bahwa terdapat delapan kecerdasan yang dimiliki manusia. Delapan kecerdasan tersebut yaitu, 1) kecerdasan visual/spasial (kecerdasan penglihatan-keruangan), 2) kecerdasan verbal/linguistik (kecerdasan pembicaraan/kebahasaan), 3) kecerdasan logis-matematis, 4) kecerdasan musikal/ritmik, 5) kecerdasan kinestetik (kecerdasan olah tubuh), 6) kecerdasan interpersonal/sosial (kecerdasan antar pribadi), 7) kecerdasan intrapersonal/introspeksi (kecerdasan dalam diri), dan 8) kecerdasan naturalis (kecerdasan kealaman).

3. Karakteristik *Multiple Intelligences* (MI)

Tabel 1.2 Karakteristik Kecerdasan Linguistik

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
Kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan, dan menghargai makna yang kompleks	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengar serta merespons setiap suara ritme, warna, dan berbagai ungkapan kata ▪ Meniru suara, bahasa, membaca, dan menulis dari orang lainnya ▪ Menyimak, membaca termasuk mengeja, menulis, dan diskusi ▪ Membaca secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan, dan mengingat apa yang diucapkan ▪ Membaca secara efektif, memahami, meringkas, menafsirkan atau menerangkan, dan mengingat apa yang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca ▪ Menulis informasi ▪ Menulis naskah ▪ Wawancara ▪ Presentasi ▪ Mendongeng ▪ Bercerita ▪ Debat ▪ Membuat puisi ▪ Membuat cerpen ▪ Membuat buletin ▪ Tanya jawab ▪ Tebak aksara

	<p>1 telah dibaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berbicara secara efektif kepada berbagai pendengar, berbagai tujuan, dan mengetahui cara berbicara sederhana, fasih, persuasif, atau bergairah pada waktu-waktu yang tepat ▪ Menuliskan secara efektif, memahami dan menerapkan aturan-aturan tata bahasa, ejaan tanda baca dan menggunakan kosa kata yang efektif ▪ Memperlihatkan kemampuan menguasai bahasa lainnya ▪ Menggunakan keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca untuk mengingat, berkomunikasi, berdiskusi, menjelaskan, memengaruhi, menciptakan pengetahuan, menyusun makna, serta menggambarkan bahasa itu sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tebak kata ▪ Aksara bermakna ▪ Permainan kosakata ▪ Pantun ▪ Melaporkan suatu peristiwa (reportase)
--	--	---

(Chatib dan Said, 2012:82)

Tabel 1.3 Karakteristik Kecerdasan Logis Matematis

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
1 Kemampuan dalam berhitung, mengukur dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis, serta menyelesaikan operasi-operasi angka-angka	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kepekaan dalam memahami pola-pola logis atau numerik, dan kemampuan mengolah alur pemikiran yang panjang ▪ Memiliki respons yang cepat terhadap kalkulasi angka ▪ Mengenal konsep-konsep yang bersifat kuantitas, waktu, dan hubungan sebab akibat <p>Menggunakan simbol-simbol yang abstrak untuk menunjukkan secara nyata (konkret)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan keterampilan pemecahan masalah secara logis ▪ Memahami pola-pola dan hubungan-hubungan ▪ Mengajukan dan menguji hipotesis ▪ Menggunakan bermacam-macam keterampilan matematis seperti, memperkirakan, memperhitungkan, algoritma, menafsirkan statistik, dan menggambarkan informasi visual dalam bentuk grafik ▪ Menyukai operasi yang kompleks seperti kalkulus, fisika, pemograman komputer atau metodologi penelitian ▪ Berpikir secara matematis dengan mengumpulkan bukti, membuat hipotesis, merumuskan berbagai model, mengembangkan contoh-contoh tandingan ▪ Menggunakan teknologi untuk 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grafik ▪ Pembuatan pola ▪ Kode ▪ Perhitungan ▪ Tebak angka ▪ Tebak simbol ▪ Diagram ▪ Hipotesis ▪ Analogi ▪ Pengukuran ▪ Berdagang: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian ▪ Praktikum ▪ Membuat tabel ▪ Penalaran ilmiah ▪ Klasifikasi ▪ Studi kasus ▪ Merancang eksperimen ▪ Sebab-akibat ▪ Analisis data ▪ Membuat pola dalam bentuk data ▪ Menaksir data, prediksi, atau perkiraan ▪ Silogisme ▪ Belajar melalui

	<p>1 memecahkan masalah matematis</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengungkapkan ketertarikan dalam karier-karier seperti akuntansi, teknologi, komputer, hukum, mesin, ilmu kimia, dan penelitian laboratorium sains ▪ Mempersiapkan model-model baru atau memahami wawasan baru dalam ilmu pengetahuan alam atau matematika 	<p>cara argumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dan penyelesaian masalah
--	---	--

(Chatib dan Said, 2012:86)

Tabel 1.4 Karakteristik Kecerdasan Spasial Visual

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
<p>Cara pandang dalam proyeksi tertentu dan kapasitas untuk berpikir dalam tiga cara dimensi. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi, misalnya</p>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar dengan melihat dan mengamati, mengenali wajah-wajah, benda-benda, bentuk-bentuk, warna-warna, detail-detail, dan pemandangan-pemandangan ▪ Mengarahkan dirinya pada benda-benda secara efektif dalam ruangan, seperti ketika seseorang menemukan jalan dalam sebuah hutan, mengemudikan mobil di tengah kepadatan lalu lintas atau mengendalikan kano (perahu karet) di sebuah sungai ▪ Kepekaan merasakan dan membayangkan dunia gambar dan ruang secara akurat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visualisasi ▪ Fotografi ▪ Dekorasi ruang ▪ Ddesain ▪ Penggunaan warna ▪ Gradasi warna ▪ Melukis ▪ Sketsa gagasan ▪ Metafora warna ▪ Pameran lukisan ▪ Simbol grafis ▪ Koleksi lukisan ▪ Kaligrafi

<p>1 memodifikasi bayangan suatu objek dengan melakukan percobaan sederhana</p>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan gambar visual sebagai alat bantu dalam mengingat informasi 1 ▪ Membaca grafik, bagan, peta, dan diagram belajar dengan grafik atau melalui media-media visual ▪ Menikmati gambar-gambar tak beraturan, lukisan, ukiran, atau objek-objek lain dalam bentuk yang dapat dilihat ▪ Mampu mengubah bentuk sebuah objek, seperti melipat selembar kertas ke bentuk yang kompleks dan memvisualisasikan bentuk baru ▪ Menggerakkan objek dalam ruang untuk menentukan interaksinya dengan objek lain ▪ Melihat benda dengan cara-cara yang berbeda atau dari perspektif baru ▪ Merasakan pola-pola yang lembut maupun rumit ▪ Menciptakan gambaran nyata atau informasi visual ▪ Cakap membuat abstraksi desain ▪ Menciptakan bentuk-bentuk baru dari media visual-spasial atau karya seni asli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Mind mapping</i> (gambar peta pikiran) ▪ Menebak arah putaran benda ▪ Menebak arah ▪ Konfigurasi bidang molekul ▪ Berkunjung ke museum ▪ Imajinasi ▪ Membayangkan dan mendesain sampul ▪ Origami ▪ Rekreasi ▪ Belajar secara visual dan mengumpulkan ide-ide ▪ Belajar berpikir secara konsep (holistik) untuk memahami sesuatu
---	--	--

(Chatib dan Said, 2012:88)

Tabel 1.5 Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
Kemampuan belajar lewat tindakan dan pengalaman	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan ▪ Mempersiapkan untuk menyentuh, menangani, dan memainkan apa yang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menari ▪ Pantomim ▪ Teater kelas ▪ <i>Hands of thinking</i>

<p>melalui praktik langsung. Jenis kecerdasan ini lebih senang berada di lingkungan tempat dia bisa memahami sesuatu lewat pengalaman nyata. Kemampuan bergerak di sekitar objek dan keterampilan-keterampilan fisik yang halus dan kemampuan mengolah tubuh ke daalm bentuk gerakan tertentu merupakan pola dasar kecerdasan kinestetik</p>	<p>1 akan menjadi bahan untuk dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan keterampilan, dalam arti menggerakkan kelompok besar atau kelompok kecil ▪ Menjadi sensitif dan responsif terhadap lingkungan dan sistem secara fisik ▪ Mendemonstrasikan keahlian dalam berakting, menari, atletik, menggiring bola dengan mengecoh lawan, menendang bola dengan teknik pisang, menjahit, mengukir, memainkan keyboard 1 Mendemonstrasikan keseimbangan, keanggunaan, keterampilan, dan ketelitian dalam tugas-tugas fisik dan kemampuan gerak motorik halus dan motorik kasar ▪ Memiliki kemampuan melakukan pementasan fisik melalui perpaduan antara pikiran dan tubuh ▪ Mengerti dan hidup daalm standar kesehatan fisik ▪ Memiliki kegemaran dalam bidang olahraga atau olah tubuh ▪ Menemukan pendekatan baru dalam kemampuan fisik atau menciptakan bentuk-bentuk baru daalm menari, berolahraga atau kegiatan fisik lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peragaan ▪ Akting ▪ Gerak tubuh ▪ Melempar ▪ Kerja tangan ▪ Olah tubuh ▪ Adu kecepatan ▪ Gerakan kreatif ▪ Senam ▪ Bermain peran ▪ Simulasi (perbuatan meniru keadaan yang sebenarnya) ▪ Pendidikan petualangan ▪ Mencari harta karun ▪ Perjalanan ke alam bebas ▪ <i>Outbond</i> ▪ Permainan melalui teknologi dan latihan-latihan fisik ▪ Belajar melalui interaksi dengan satu lingkungan tertentu ▪ Belajar lewat pengalaman nyata
--	--	---

(Chatib dan Said, 2012:90)

Tabel 1.6 Karakteristik Kecerdasan Musikal

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
<p>1 Kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada pola tita nada, melodi, ritme, dan nada. Musik tidak hanya dipelajari secara auditori, tapi juga melibatkan semua fungsi panca indra</p>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan dan merespon dengan ketertarikan terhadap berbagai bunyi, termasuk suara manusia, suara-suara dari lingkungan alam sekitar dan musik, serta mengorganisasi beberapa jenis suara ke dalam pola yang bermakna ▪ Menikmati dan mencari kesempatan untuk mendengarkan musik atau suara-suara alam pada suasana belajar ▪ Berhasrat untuk selalu ada di sekitar dan belajar dari pemusik ▪ Merespon musik secara kinestetik dengan cara memimpin/konduktor, memainkan, menciptakan, atau berdansa secara emosional melalui respons terhadap suasana hati dan tempo musik ▪ Menganalisis estetika musik dengan mengevaluasi dan menggali isi dan arti musik ▪ Menggali dan mendiskusikan berbagai gaya musik, aliran dan variasi budaya yang berbeda, menunjukkan ketertarikan terhadap aturan dalam musik dan meneruskan dengan memainkannya dalam kehidupan manusia ▪ Mengoleksi musik dan informasi mengenai musik dalam berbagai bentuk, baik dalam bentuk rekaman, kaset, <i>compact disc</i>, MP3, mengoleksi dan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konser ▪ Bernyanyi ▪ Paduan suara atau <i>vocal group</i> ▪ Konduktor (pemimpin orkestra) ▪ Mencipta lagu ▪ Mengarase-men lagu ▪ Parodi lagu ▪ Merancang irama lagu ▪ Menyanyi dengan gaya <i>rap</i> ▪ Senandung ▪ Permainan kuis “Berpacu dalam Melodi” ▪ Tebak lagu ▪ Tebak nada ▪ Tebak irama ▪ Musik alam ▪ Belajar dengan pola-pola musik ▪ Ritmik ▪ Mempelajari sesuatu lewat identifikasi

	<p>memainkan instrumen musik</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memainkan jenis atau beberapa alat musik dan dengan cepat menguasai teknik penggunaan alat musik yang baru dipelajari ▪ Mengembangkan kemampuan menyanyi ▪ Menggunakan perbendaharaan dan notasi musik ▪ Secara cepat mampu menganalisis jenis nada, not, dan oktaf pada sebuah lagu dan mampu mengarasemen lagu ▪ Mengembangkan referensi kerangka berpikir pribadi untuk mendengarkan musik ▪ Dapat memberikan interpretasi menurut pendapat pribadi mengenai apa yang komposer sampaikan melalui musiknya. Juga dapat menganalisis dan mengkritik musik terpilih ▪ Mengungkapkan ketertarikan untuk berkarier di bidang musik seperti menjadi penyanyi atau pemain instrumen musik ▪ Dapat menciptakan komposisi asli dan atau instrumen musik 	<p>menggunakan panca indera</p>
--	---	---------------------------------

(Chatib dan Said, 2012:92)

Tabel 1.7 Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
Kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terikat dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain ▪ Membentuk dan menjaga hubungan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja kelompok ▪ Belajar kelompok ▪ Saling berbagi rasa antara teman

<p>1 lain secara efektif. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Termasuk juga kemampuan membentuk, juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam suatu kelompok</p>	<p>sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain ▪ Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku, dan gaya hidup orang lain ▪ Berinteraksi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran yang perlu dilaksanakan ▪ Memengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain ▪ Kepekaan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain ▪ Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun non verbal ▪ Berkaitan dengan kemampuan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial tinggi, negosiasi, bekerjasama, berempati tinggi ▪ Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dengan kelompok yang berbeda dengan umpan balik dari orang lain ▪ Menerina perspektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama ▪ Negosiasi ▪ Melobi ▪ Permainan 'kenali sekitarmu' ▪ Manajemen konflik ▪ Belajar lewat interaksi dengan orang lain ▪ Belajar melalui kolaborasi dan dinamika kelompok
--	--	---

(Chatib dan Said, 2012:94)

Tabel 1.8 Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
Kemampuan membuat persepsi	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sadar akan wilayah emosi dan kemampuan membedakan emosi ▪ Memahami perasaan sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berbagi kasih ▪ Motivasi diri ▪ Refleksi satu

<p>yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan pengetahuan semacam itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang. Anak belajar melalui perasaan, nilai-nilai, dan sikap</p>	<p>1 pengetahuan tentang pengenalan diri sendiri termasuk kekuatan dan kelemahan diri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menemukan cara-cara dan jalan keluar untuk mengekspresikan perasaan dan pemikirannya ▪ Mengembangkan model diri yang akurat ▪ Termotivasi untuk mengidentifikasi dan memperjuangkan tujuannya ▪ Membangun dan hidup dengan suatu sistem nilai etika ▪ Bekerja mandiri ▪ Perasaan akan “pertanyaan besar” tentang makna kehidupan, dengan relevansi tujuan kehidupan ▪ Berusaha mencari dan memahami pengalaman batinnya sendiri, kemampuan intuitif, sensitif terhadap nilai ▪ Mendapatkan wawasan dalam kompleksitas diri dan eksistensi sebagai manusia ▪ Berusaha mengaktualisasikan diri ▪ Memberdayakan orang lain dalam upaya memiliki tanggungjawab kemanusiaan 	<p>menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Refleksi kegunaan; merefleksikan apa yang diperoleh ▪ Ekspresikan dirimu ▪ Lihat sekitarmu ▪ Merenungi lagu ‘Syukuri apa yang ada’ ▪ Pengalaman pribadi ▪ Saling menaschati ▪ Kunjungan ke panti asuhan ▪ Kunjungan ke panti jompo ▪ <i>Service learning</i> ▪ Belajar melalui perasaan, nilai-nilai, dan sikap
---	---	---

(Chatib dan Said, 2012:97)

Tabel 1.9 Karakteristik Kecerdasan Naturalistik

Definisi	Karakteristik	Strategi Mengajar
<p>Jenis kecerdasan yang erat hubungannya</p>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan dari kerusakan lingkungan dan ketidakseimbangan ekosistem ▪ Kemampuan meneliti gejala-gejala 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Koleksi tumbuhan ▪ Wisata alam ▪ Penelitian lingkungan

<p>dengan lingkungan, flora, dan fauna, yang tidak hanya menyenangkan alam untuk dinikmati keindahannya. Akan tetapi, sekaligus juga punya kepedulian untuk kelestarian alam tersebut.</p>	<p>1 alam, mengklasifikasi dan mengidentifikasi penyebab gejala-gejala alam</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keahlian membedakan anggota-anggota spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies baik secara formal maupun nonformal ▪ Keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies flora dan fauna di lingkungan sekitar ▪ Termotivasi dalam melakukan riset untuk menghasilkan <i>natural product</i> sebagai pengganti obat-obatan dari bahan sintesis ▪ Menunjukkan kesenangan terhadap dunia hewan dan tumbuhan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penelitian gejala alam ▪ Penelitian anomali cuaca ▪ Riset perilaku hewan ▪ Memelihara hewan ▪ Menghitung ranting ▪ Koleksi daun ▪ Klasifikasi (warna daun) ▪ Ekostudi ▪ Menanam pohon ▪ Identifikasi (bahan alam)
--	--	--

(Chatib dan Said, 2012:99)

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *multidisipliner* dan Fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu (Majid, 2014:85). Fogarty mengembangkan sepuluh model kurikulum terpadu. Sedangkan pembelajaran tematik merupakan salah satu dari kesepuluh model yang dikembangkannya.

Prastowo (2013:124) menjelaskan pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sedangkan Majid (2014:87) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mencakup beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam suatu tema tertentu.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing, dimana karakteristik tersebut menjadikan sebuah model pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Begitu juga dengan model pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang berbeda dengan model-model pembelajaran lain pada umumnya. Berikut ini adalah karakteristik pembelajaran tematik menurut Rusman (2010:258), yakni: 1) berpusat pada siswa, hal ini dapat memberikan kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajarnya, 2) memberikan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami yang abstrak, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, siswa dapat memahami konsep secara utuh, 5) bersifat fleksibel, guru juga dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan dan lingkungan siswa, 6) hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi sesuai bakat dan minatnya, dan 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

3. Prinsip Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Majid (2014:89) menjelaskan bahwa prinsip pembelajaran tematik meliputi: 1) memiliki tema yang aktual serta dekat dengan kehidupan siswa, 2) perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait, 3) tidak bertentangan dengan kurikulum yang berlaku sehingga mendukung tujuan pembelajaran, 4) mempertimbangkan karakteristik siswa, dan 5) materi memungkinkan untuk dipadukan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik prinsipnya yaitu pentingnya pemilihan tema-tema yang memungkinkan untuk dapat mengaitkan mata pelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

BAB II

IMPLEMENTASI

A. Petunjuk Implementasi

Pengembangan pembelajaran dalam bentuk pengembangan RPP dan petunjuk implementasi berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI). Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) dimaksudkan sebagai acuan dalam pengembangan langkah-langkah kegiatan menggunakan langkah kegiatan *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) yang memang merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan potensi otak dengan kegiatan *Multiple Intelligences* (MI).

Pengembangan RPP dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar pada Sub Tema Keindahan Alam Negeriku. Pemilihan materi, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar tentunya merupakan hasil analisis relevansi dengan nilai yang diambil. Sementara petunjuk implementasi berisi tentang acuan-acuan yang harus digunakan untuk mendukung implementasi RPP Berbasis Model Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) .

Pengembangan RPP berbasis Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) beserta petunjuk implementasi ini dapat digunakan atau dikembangkan oleh guru-guru di Sekolah Dasar pada materi atau nilai apapun, akan tetapi harus tetap memperhatikan relevansi dengan materi yang diambil serta berdasarkan keadaan lingkungan sekitar.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) ini dapat diterapkan dengan melihat dan mempertimbangkan:

1. Kondisi siswa

Kondisi siswa menjadi tolok ukur utama dalam implementasi RPP ini. RPP ini sesuai digunakan untuk kondisi siswa yang beragam, atau ada beberapa siswa yang dikatakan berbeda dalam sisi agama, suku, atau kebiasaan (Adat) ataupun sebaliknya, juga dapat digunakan untuk siswa yang mempunyai latar belakang yang sama. Keberagaman potensi siswa dapat dijadikan sebagai salah satu wahana pengaplikasian *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI).

2. Lingkungan sekitar

Lingkungan sekitar mencakup daerah sekitar sekolah dan daerah sekitar siswa tinggal. Sama halnya dengan kondisi siswa, lingkungan sekitar yang beragam lebih diprioritaskan dalam implementasi RPP ini. Hal tersebut karena keberagaman lingkungan sekitar dapat dijadikan wahana oleh siswa dalam pengaplikasian potensi kecerdasan otak yang telah dikembangkan.

3. Aspek guru

Guru sebagai sistem pendukung dalam penerapan RPP ini hendaknya memiliki kemampuan mengkondisikan kelas, menjiwai setiap langkah pembelajaran, dan mampu memberikan pesan-pesan moral kepada siswa sesuai dengan jawaban-jawaban yang dilontarkan oleh siswa. Selain itu guru juga harus mampu menentukan kebijakan dalam menilai, karena pada sistem penilaian tertulis jawaban siswa bisa beraneka ragam dan guru harus mampu mengembangkan sendiri kunci jawaban (sudah disertai contoh kunci jawaban, guru tinggal mengembangkan)

Jika ketiga aspek tersebut sesuai maka RPP berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) dapat langsung digunakan.

RPP Berbasis Model Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI) yang secara jelas memuat syntax Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan
Pra-paparan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan tema ▪ Menentukan sub tema
Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengaitkan materi dengan keadaan nyata dalam kehidupan sehari-hari ▪ Mengaitkan materi dengan materi sebelumnya ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran
Inisiasi dan akuisisi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiapkan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran ▪ Membagikan lembar kerja
Elaborasi+ <i>Multiple Intelligences</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendampingi siswa melakukan diskusi atau melakukan kegiatan belajar ▪ Memberikan penguatan materi pembelajaran
Inkubasi dan memasukkan memori	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari

	<ul style="list-style-type: none">▪ Memberikan kesempatan untuk bersantai atau memperdengarkan musik kepada siswa▪ Memberi kesempatan untuk berjalan-jalan di luar kelas kepada siswa
Verifikasi dan pengecekan kepercayaan	<ul style="list-style-type: none">▪ Bertanya kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari▪ Kembalial ke topik pembelajaran dan membimbing siswa untuk menganalisis kembali
Selebrasi dan integrasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran

B. Pembuatan Silabus

SILABUS

Nama Sekolah
Kelas/Semester
Tema
Sub Tema

: SDN Kanigaran I Kota Probolinggo
: IV/I
: Peduli Terhadap Kehidupan
: Keindahan Alam Negeriku

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Alokasi waktu	Penilaian		Sumber dan Sarana
					Jenis Tagihan	Bentuk Soal	
<p>IPA 3.2.2 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup.</p> <p>B.Indonesia 3.1. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>3.3dP 4.2. Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan</p> <p>PPKn 3.2. Memahami hak dan kewajiban sebagai</p>	<p>Daur hidup jenis makhluk hidup</p> <p>Membaca informasi</p>	<p>IPA 2 3.2.1. Menjelaskan daur hidup kupu-kupu dalam bentuk diagram setelah membaca teks dan mengenal daur hidup makhluk hidup lain</p> <p>3.2.2. Menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup</p> <p>3.2.3. Menyimpulkan bahwa makhluk hidup memiliki daur hidup yang berbeda-beda</p> <p>B.Indonesia 3.1.1. Menulis laporan deskriptif tentang daur hidup kupu-kupu dengan melihat diagram yang dibuatnya</p> <p>SBdP 4.2.1. Membuat karya kolase kupu-kupu dengan bahan bekas</p> <p>PPKn 3.2.1. Mempraktikkan perilaku</p>	<p>IP2 1. Setelah membaca diagram dan membaca teks, siswa dapat menjelaskan daur hidup kupu-kupu menggunakan kata-katanya sendiri dengan benar</p> <p>2. Setelah mengamati siswa dapat menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup dengan benar</p> <p>3. Setelah melakukan penugasan siswa dapat menyimpulkan makhluk hidup memiliki daur hidup yang berbeda-beda dengan tepat</p> <p>B.Indonesia 1. Dengan membaca diagram, siswa mampu menulis laporan deskriptif tentang daur hidup kupu-kupu dengan benar.</p> <p>2. Dengan membaca diagram, siswa mampu menulis laporan</p>	4 x 35 menit	Tugas kelompok, tugas individu	Uraian	Terlampir

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Alokasi waktu	Penilaian		Sumber dan Sarana
					Jenis Tagihan	Bentuk Soal	
<p>warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>IPS</p> <p>3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>	<p>kewajiban warga negara</p> <p>Interaksi sosial</p>	<p>yang menunjukkan kewajiban sebagai warga di lingkungan sekolah untuk menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan</p> <p>IPS 2</p> <p>3.5.1. Memberikan ide-ide tindakan yang dapat dilakukan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan dan tumbuhan</p>	<p>deskriptif tentang daur hidup mangga dengan benar.</p> <p>SBdP</p> <p>1. Dengan menggunakan bahan bekas, siswa mampu berkreasi membuat karya seni kolase kupu-kupu berdasarkan langkah-langkah yang diberikan dengan benar.</p> <p>PPKn</p> <p>1. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa dapat mempraktikkan cara menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan dengan benar.</p> <p>2. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu mempraktikkan cara menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan dengan benar.</p> <p>IPS</p> <p>1. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan 3 contoh ide tindakan yang dapat dilakukan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan dan tumbuhan dengan benar.</p> <p>2. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan kasus beserta solusi tindakan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan dan tumbuhan dengan benar</p>				

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Alokasi waktu	Penilaian		Sumber dan Sarana
					Jenis Tagihan	Bentuk Soal	

C. Pembuatan RPP Ke-1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BRAIN BASED*
LEARNING (BBL) BERMUATAN MULTIPLE INTELLIGENCES (MI)
(Pertemuan 1)**

Nama Sekolah	:	SDN Kebonsari Kulon 5 Kota Probolinggo
Tema	:	Peduli Terhadap Kehidupan
Sub Tema	:	Keindahan Alam Negeriku
Kelas	:	IV (Empat)
Semester	:	I (Satu)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.3 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup.

B.Indonesia

- 3.1. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

SBdP

- 4.2. Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan.

C. Indikator Pembelajaran

IPA

3.2.1. Menjelaskan daur hidup kupu-kupu dalam bentuk diagram setelah membaca teks dan mengenal daur hidup makhluk hidup lain.

B.Indonesia

3.1.1. Menulis laporan deskriptif tentang daur hidup kupu-kupu dengan melihat diagram yang dibuatnya

SBdP

4.2.1. Membuat karya kolase kupu-kupu dengan bahan bekas.

D. Tujuan Pembelajaran

IPA

1. Setelah membaca diagram dan membaca teks, siswa dapat menjelaskan daur hidup kupu-kupu menggunakan kata-katanya sendiri dengan benar.

2. Setelah mengamati diluar kelas, siswa dapat menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup dengan benar.

B.Indonesia

1. Dengan membaca diagram, siswa dapat menulis laporan deskriptif tentang daur hidup kupu-kupu dengan benar.

2. Setelah diskusi dan bimbingan guru, siswa dapat mempresentasikan hasil laporan deskriptif dengan tepat.

SBdP

1. Dengan menggunakan bahan bekas, siswa dapat berkreasi membuat karya seni kolase kupu-kupu berdasarkan langkah-langkah yang diberikan dengan benar.

E. Materi

Daur hidup jenis makhluk hidup (IPA)

Membaca informasi (B. Indonesia)

Membuat karya seni (SBdP)

F. Model Pembelajaran

Brain Based Learning (BBL) bermuatan Multiple Intelligences (MI)

(Langkah-langkah di kegiatan inti pembelajaran)

G. Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan Guru	Tahapan Model <i>Brain-Based Thematic</i>	Media	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menyiapkan fisik dan psikis siswa 2) Guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa “ Ada yang tahu tentang alam kita? Di sekitar kita ada makhluk hidup apa saja?” 3) Guru kembali bertanya, apakah makhluk hidup mengalami daur hidup?? 4) Guru menjelaskan bahwa hari ini akan mempelajari bagaimana daur hidup beberapa jenis hewan yang ada di lingkungan sekitar kita? 	<ul style="list-style-type: none"> - Pra Tahapan 		10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengamati gambar daur hidup kupu-kupu yang disediakan oleh guru. b. Setelah mengamati siswa mempersiapkan diri untuk melakukan kegiatan LKS. c. Siswa melakukan kegiatan belajar yang ada di LKS dengan didampingi guru. d. Siswa melakukan diskusi dengan didampingi oleh guru. 	<ul style="list-style-type: none"> - Persiapan - Inisiasi dan akuisisi - Inisiasi dan akuisisi - Elaborasi + <i>Multiple</i> 	Lembar Kegiatan Kelompok (LKK)	50 menit

No	Kegiatan Guru	Tahapan Model <i>Brain-Based Thematic</i>	Media	Alokasi Waktu
.	<p>e. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang didiskusikan siswa.</p> <p>f. Siswa diberikan kesempatan untuk mengulang materi yang telah dipelajari.</p> <p>g. Siswa diberikan kesempatan bersantai atau mendengarkan musik yang berjudul “kupu-kupu” yang sudah disediakan.</p> <p>h. Siswa diberikan kesempatan untuk berjalan-jalan mengamati keindahan alam diluar kelas.</p> <p>i. Siswa kembali diberikan pertanyaan untuk menganalisis tentang daur ulang kupu-kupu dengan bimbingan guru.</p> <p>j. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p>	<p><i>Intelegences</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Inkubasi dan memacu memori - Verifikasi dan pengecekan kepercayaan - Selebrasi dan integrasi 		
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran b. Guru meminta siswa berpendapat mengenai pesan dan kesan seputar materi yang telah dipelajari c. Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya pada pertemuan yang akan datang 	Tindak lanjut		10 menit

No	Kegiatan Guru	Tahapan Model <i>Brain-Based Thematic</i>	Media	Alokasi Waktu
.	d. Guru menutup pelajaran e. Salam			

H. Penilaian

- a. Prosedur : Proses dan Produk
- b. Bentuk Penilaian : Tes dan sikap
- c. Alat Penilaian : Lembar observasi aktivitas siswa

I. Sumber Pustaka

1. Kemendikbud. 2013. Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Jakarta: Pusat Pembinaan, Departemen Pendidikan Nasional.

J. Lampiran

- a. Rangkuman materi (bacaan guru)
- b. Lembar kegiatan siswa (LKS)
- c. Soal, pengembangan kunci jawaban, pedoman penskoran
- d. Lembar observasi aktivitas siswa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Kelas IV

.....

.....

D. Pembuatan Rangkuman

RANGKUMAN MATERI

(Sebagai bacaan guru)

DAUR HIDUP JENIS MAKHLUK HIDUP

Setiap hewan pasti mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan. Daur hidup dimulai saat keluar dari perut induknya hingga dewasa. Setelah dewasa hewan dapat menghasilkan keturunan kembali. Namun, daur hidup pada beberapa kelompok hewan ternyata berbeda-beda.

5. Daur Hidup Serangga

Serangga memiliki tahap-tahap pertumbuhan yang berbeda dari makhluk hidup lain. Setiap tahap pertumbuhannya memiliki bentuk yang berbeda. Tahap-tahap pertumbuhan itu disebut [metamorfosis](#).

Pada serangga, metamorfosis terdiri atas 2 jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

6. metamorfosis sempurna

Serangga yang mengalami metamorfosis sempurna ialah serangga yang memiliki empat tahap pertumbuhan dalam daur hidupnya. Tahap metamorfosis sempurna adalah sebagai berikut.

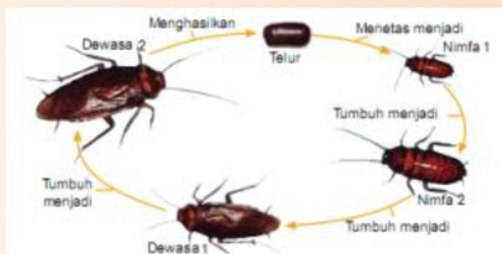


Keempat tahap pertumbuhan tersebut masing-masing memiliki tahap yang berbeda-beda. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu



7. metamorfosis tidak sempurna

Daur hidup kecoa.



Mula-mula, telur kecoak akan menetas menjadi nimfa. Nimfa ialah tahapan tubuh hewan muda. Nimfa pada kecoak memiliki bentuk tubuh yang hampir serupa dengan kecoak dewasa, tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum bersayap.

Dalam perkembangannya, nimfa akan mengalami pergantian kulit (ekdisis) berkali-kali hingga menjadi kecoak dewasa. Setelah dewasa, kecoak tersebut akan bertelur. Telur tersebut akan menetas. Tahapan perubahan bentuk akan terulang lagi.

Ekdisis juga terjadi pada jangkrik



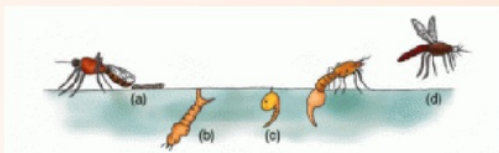
8. Daur Hidup Katak

Katak merupakan hewan yang mengalami metamorfosis. Katak memiliki tahap pertumbuhan pada katak muda yang berbeda dengan katak dewasa. Pada katak muda, setelah menetas dari telur, katak muda hidup di air, memiliki ekor dan tidak memiliki kaki. Katak muda itu disebut berudu. Menjelang dewasa, berudu mulai tumbuh kaki dan masih berekor, serta masih hidup di air. Setelah dewasa, kaki katak tumbuh sempurna dan ekor pun menyusut hingga tidak memiliki ekor lagi. Pada tahap katak dewasa, katak lebih sering berada di darat dan kembali lagi ke air untuk bertelur.



9. Daur Hidup Nyamuk

Nyamuk betina bertelur di air, kemudian telur menetas menjadi jentik-jentik atau larva tingkat I. Larva tingkat I akan tumbuh dan berkembang menjadi larva tingkat II atau pupa. Kemudian dari pupa ini akan keluar nyamuk. Mulai dari telur sampai pupa semuanya berada di air. Daur hidup kupu-kupu dan nyamuk termasuk metamorfosis sempurna.



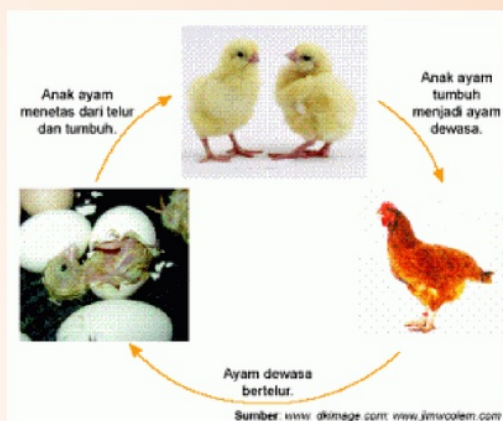
10. Daur Hidup Unggas



Telur merupakan salah satu tahap pada perkembangbiakan hewan dari kelompok unggas. Contohnya adalah ayam. Ayam merupakan hewan yang termasuk dalam kelompok unggas.

Ayam adalah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur. Dalam telur ini, anak ayam tumbuh hingga siap keluar dari telur dan dapat hidup di alam bebas.

Setelah keluar dari telur (menetas), anak ayam tumbuh menjadi ayam muda, kemudian menjadi ayam dewasa. Setelah dewasa, ayam siap untuk menghasilkan telur kembali.



11. Daur Hidup Kucing



Kucing termasuk hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan anak. Anak kucing dapat terus tumbuh jika induknya menyusunya. Jika anak kucing tersebut dapat bertahan hidup, anak kucing akan tumbuh dewasa dan dapat menghasilkan keturunan (anak) kembali.

Penyederhanaan Materi

Metamorfosis adalah perubahan bentuk dari bentuk asal menjadi bentuk yang baru.

Metamorfosis ada dua macam yaitu :

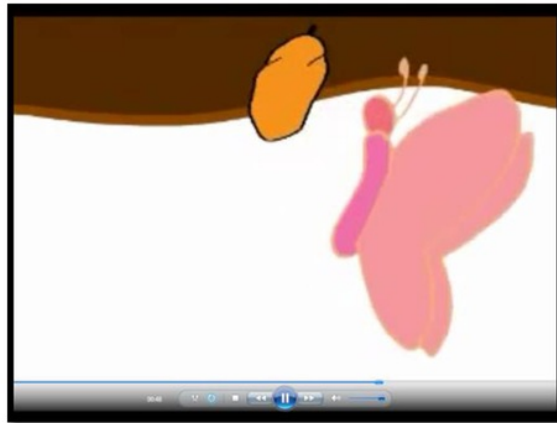
1. Metamorfosis sempurna, adalah metamorfosis yang memiliki empat tahap dalam daur hidupnya. Contohnya kupu-kupu.
2. Metamorfosis tidak sempurna. Contohnya kecoa.

E. Pembuatan Media

MEDIA

Jenis Media :

- Binatang dan Tumbuhan asli (Kupu-kupu, belalang, tanaman kecambah)
- Film animasi metamorfosis kupu-kupu



Bahan :

- Binatang dan Tumbuhan Hidup
- Film animasi

Penggunaan :

- Binatang dan Tumbuhan digunakan dengan cara ditunjukkan kepada siswa agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran.
- Film animasi metamorfosis kupu-kupu diputar untuk mempermudah siswa memahami proses metamorfosis pada kupu-kupu.

F. Pembuatan Penilaian

2 PENILAIAN

1. Diagram dan laporan deskriptif daur hidup kupu-kupu, serta kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup dinilai dengan daftar periksa. (Bahasa Indonesia dan IPA)

Kriteria	BT	T	CT	M
2 Diagram untuk daur hidup kupu-kupu benar				
Diagram tahap 1 daur hidup kupu-kupu benar				
Diagram tahap 2 daur hidup kupu-kupu benar				
Diagram tahap 3 daur hidup kupu-kupu benar				
Diagram tahap 4 daur hidup kupu-kupu benar				
Kesimpulan bahwa daur hidup makhluk hidup berbeda-beda benar				
TOTAL skor perolehan				

Skor :

BT : 50

MT : 70

MB : 80

M : 100

Keterangan :

Skor perolehan x 6 = Skor perolehan

6

BT : Belum terlihat MB : Mulai Berkembang
 M : Membudaya MT : Mulai Terlihat

2. Penilaian sikap rasa ingin tahu, peduli lingkungan, bertanggung jawab, kreatif, percaya diri.

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membudaya	Ket
1.	Teliti					
2.	Bertanggung jawab					
3.						

Keterangan skor

BT : 1

MT : 2

MB : 3

M : 4

Skor maksimal = 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3. Kreasi kolase kupu-kupu dengan bahan bekas dinilai dengan rubrik. (SBdP)

Kriteria	Bagus sekali	Bagus	Cukup	Perlu berlatih lagi
Teknik menggambar bentuk	Bentuk digambar dengan rupa sesuai bentuk aslinya (4)	Sebagian besar bentuk digambar dengan rapi sesuai bentuk aslinya (3)	Sebagian kecil bentuk digambar dengan rapi sesuai bentuk aslinya (2)	Sebagian kecil bentuk digambar sesuai bentuk aslinya, namun kurang rapi (1)
Teknik pengeleman	Seluruh media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (4)	Sebagian besar media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (3)	Setengah bagian media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (2)	Sebagian kecil media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (1)
Teknik kolase	Menempelkan material tepat / sesuai garis bidang gambar (4)	Sebagian kecil material belum ditempelkan tepat / sesuai garis bidang gambar (3)	Setengah material material belum ditempelkan tepat / sesuai garis bidang gambar (2)	Sebagian besar material belum ditempelkan tepat / sesuai garis bidang gambar (1)

Ketepatan waktu bekerja	Menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (4)	Sebagian besar pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (3)	Setengah pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (2)	Sebagian kecil pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (1)
-------------------------	---	---	---	---

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Total Nilai}}{16} \times 100$$

4. Rekapitulasi Skor siswa

No	Nama siswa	Skor Penilaian		Total skor
		Daftar periksa	Sikap Keterampilan	

$$\text{TOTAL} = \frac{\text{Jumlah total keseluruhan}}{3} = \text{Total skor}$$

G. Pembuatan RPP ke-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BRAIN BASED LEARNING* (BBL) BERMUATAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* (MI) (Pertemuan 2)

Nama Sekolah	:	SDN Kebonsari Kulon 5 Kota Probolinggo
Tema	:	Peduli Terhadap Kehidupan
Sub Tema	:	Keindahan Alam Negeriku
Kelas	:	IV (Empat)
Semester	:	I (Satu)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.4 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup.

B.Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

PPKn

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah,

sekolah dan masyarakat.

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

C. Indikator Pembelajaran

IPA

3.2.2. Menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup beberapa jenis mahluk hidup

Bahasa Indonesia

3.1.1. Menulis laporan deskriptif tentang daur hidup mangga dengan melihat diagram yang dibuatnya

PPKn

3.2.1. Mempraktikkan perilaku yang menunjukkan kewajiban sebagai warga di lingkungan sekolah untuk menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan

IPS

3.5.1. Memberikan ide-ide tindakan yang dapat dilakukan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan

D. Tujuan Pembelajaran

IPA

1. Setelah mengamati, siswa dapat menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup mangga dengan benar.

B.Indonesia

1. Dengan membaca diagram, siswa mampu menulis laporan deskriptif tentang daur hidup mangga dengan benar.
2. Setelah diskusi dan bimbingan guru, siswa dapat mempresentasikan hasil laporan deskriptif dengan tepat

PPKn

1. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa dapat mempraktikkan cara menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan dengan benar.

IPS

1. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan 3 contoh ² ide tindakan yang dapat dilakukan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan dengan benar.

E. Materi

Daur hidup jenis makhluk hidup (IPA)

Membaca informasi (B. Indonesia)

Kewajiban warga menjaga lingkungan (PPKn)

Tindakan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan dan tumbuhan (IPS)

F. Model Pembelajaran

Brain Based Learning (BBL) bermuatan *Multiple Intelligences* (MI)

(Langkah-langkah di kegiatan inti pembelajaran)

G. Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan Guru	Tahapan Model <i>Brain-Based Thematic</i>	Media	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>5) Menyiapkan fisik dan psikis siswa</p> <p>6) Guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa “ Apa saja makhluk hidup itu?”</p> <p>7) Guru kembali bertanya, “ Apakah ada makhluk hidup selain kupu-kupu yang mengalami daur hidup??”</p> <p>8) Guru menjelaskan bahwa hari ini akan mempelajari bagaimana daur hidup hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar kita.</p> <p>9) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	- Pra Tahapan		10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Siswa mengamati gambar daur hidup mangga yang ada di dalam LKS.</p> <p>b. Setelah mengamati siswa mempersiapkan diri untuk melakukan kegiatan LKS.</p> <p>c. Siswa membuat diagram daur hidup mangga disertai laporan deskriptifnya berdasarkan informasi sebelumnya.</p> <p>d. Siswa membaca berita tentang serangan nyamuk demam</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Persiapan - Inisiasi dan akuisisi - Inisiasi dan akuisisi - Elaborasi + <i>Multiple</i> 	Lembar Kegiatan Siswa (LKS)	50 menit

No	Kegiatan Guru	Tahapan Model <i>Brain-Based Thematic</i>	Media	Alokasi Waktu
	<p>berdarah di LKS.</p> <p>e. Siswa mengamati video pencegahan dengan 3M.</p> <p>f. Siswa mengamati gambar daur hidup nyamuk yang ada dalam LKS.</p> <p>g. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang ada dalam LKS secara berpasangan, kemudian menuliskan jawabannya.</p> <p>h. Siswa membuat kesimpulan berdasarkan pertanyaan berikut. “Apa hubungan antara manusia dengan lingkungan alam, misalnya dengan daur hidup hewan dan tumbuhan?”</p> <p>i. Siswa mempraktikkan hal-hal yang dapat ia lakukan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan di lingkungannya.</p>	<p><i>Intelegences</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Inkubasi dan memaukan memori - Verifikasi dan pengecekan kepercayaan - Selebrasi dan integrasi 		
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran 2. Guru meminta siswa berpendapat mengenai pesan dan kesan seputar materi yang telah dipelajari 3. Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya pada pertemuan yang akan datang 4. Guru menutup pelajaran 	Tindak lanjut		10 menit

No	Kegiatan Guru	Tahapan Model <i>Brain-Based Thematic</i>	Media	Alokasi Waktu
5.	Salam			

H. Penilaian

- d. Prosedur : Proses dan Produk
 e. Bentuk Penilaian : Tes dan sikap
 f. Alat Penilaian : Lembar observasi aktivitas siswa

I. Sumber Pustaka

2. Kemendikbud. 2013. Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Jakarta: Pusat Pembinaan, Departemen Pendidikan Nasional.

J. Lampiran

- e. Rangkuman materi (bacaan guru)
 f. Lembar kegiatan siswa (LKS)
 g. Soal, pengembangan kunci jawaban kunci jawaban, pedoman penskoran
 h. Lembar observasi aktivitas siswa

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

.....
 Guru Kelas IV

.....

.....

H. Pembuatan Rangkuman

RANGKUMAN MATERI



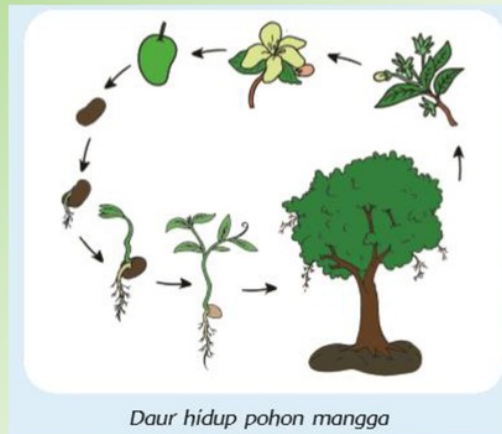
(Sebagai bacaan guru)

DAUR HIDUP TUMBUHAN DAN HEWAN

Tumbuhan dan hewan memiliki daur hidup yang berbeda. Daur hidup merupakan suatu proses yang menandai perkembangan makhluk hidup sejak memulai hidupnya di bumi sampai bereproduksi untuk mempertahankan keberadaan jenisnya. Proses tersebut merupakan suatu perputaran karena akan kembali pada titik awal mulanya.

1. Daur Hidup Tumbuhan

Tumbuhan memiliki daur hidup yang berbeda-beda. Tumbuhan kacang hijau memiliki daur hidup yang berbeda dengan tumbuhan apel. Begitu pula tumbuhan mangga memiliki perbedaan daur hidup dengan pohon salak.



Daur hidup pohon mangga

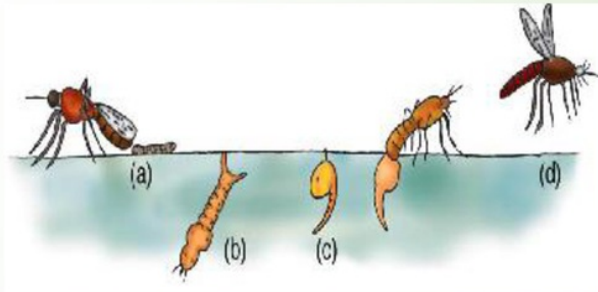
Daur hidup mangga diawali dari biji yang ada dalam buah mangga. Biji tersebut jika ditanam suatu saat akan tumbuh akar dan tunas. Tunas tersebut terus berkembang menjadi pohon mangga yang masih kecil. Tanaman mangga yang masih kecil tersebut akan terus tumbuh menjadi pohon mangga dewasa. Pohon mangga dewasa biasanya akan menghasilkan bunga. Bunga akan melakukan penyerbukan, setelah penyerbukan akan terbentuk buah mangga kecil. Buah mangga akan terus bertambah besar ukurannya. Setelah buah mangga masak, dalam buah mangga tersebut terdapat biji mangga yang merupakan calon tanaman mangga.

2. Daur Hidup Hewan

Daur hidup hewan dimulai saat keluar dari perut induknya hingga dewasa. Setelah dewasa hewan dapat menghasilkan keturunan kembali. Daur hidup pada hewan terdiri atas beberapa cara yang disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis merupakan perubahan bentuk yang dialami oleh beberapa hewan. Metamorfosis dibedakan menjadi dua macam, yaitu seperti berikut.

a. Metamorfosis sempurna

² Metamorfosis sempurna merupakan perubahan bentuk yang sangat berbeda ketika makhluk hidup lahir dengan ketika dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna mengalami masa pupa/kepompong. Contohnya adalah kupu-kupu, nyamuk, kumbang dan katak.



DAUR HIDUP NYAMUK

Nyamuk mengalami empat tahap dalam siklus hidup: telur, larva, pupa, dan dewasa. Nyamuk termasuk hewan pembawa penyakit yang perlu diwaspadai. Penyakit demam berdarah atau biasa disebut DBD. Penyakit ini disebabkan oleh gigitan nyamuk *aedes aegypti*. Ciri-ciri nyamuk tersebut adalah berwarna hitam dengan loreng putih disekujur tubuh nyamuk, senang hinggap di tempat gelap dan benda yang bergantung, hidup dan berkembang biak di tempat penampungan air yang bersih yang tidak berhubungan dengan tanah, dan menggigit di siang hari. Untuk itu diperlukan adanya pencegahan dalam mengatasi penyebaran penyakit dari nyamuk ini. Pencegahan yang dianjurkan oleh pemerintah adalah 3M.

1. **MENGURAS** dan menyikat dinding tempat-tempat penampungan air, seperti bak mandi/WC, drum, dan lain-lain seminggu sekali.
2. **MENUTUP** rapat-rapat tempat penampungan air (gentong air/tempayan, dan lain-lain)
3. **MENGUBUR** atau menyingkirkan barang-barang bekas yang dapat menampung air hujan.

PENYEDERHANAAN MATERI

Daur hidup merupakan suatu proses yang menandai perkembangan makhluk hidup sejak memulai hidupnya di bumi sampai bereproduksi untuk mempertahankan keberadaan jenisnya. Proses tersebut merupakan suatu perputaran karena akan kembali pada titik awal mulanya. Daur hidup makhluk hidup berbeda-beda baik antar tumbuhan dengan hewan maupun tumbuhan dengan tumbuhan atau hewan dengan hewan.

Daur hidup hewan disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis dibagi menjadi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Contoh metamorfosis sempurna adalah nyamuk.

Nyamuk adalah hewan kecil yang perlu diwaspadai karena membawa penyakit seperti demam berdarah. Cara yang dapat dilakukan untuk mencegah timbulnya penyakit yang dibawa oleh nyamuk adalah dengan melakukan 3M.

I. Pembuatan Media

MEDIA PEMBELAJARAN

Jenis media : video pencegahan dengan 3M

Bahan : Film animasi Internet

Penggunaan :

1. Guru menampilkan video pencegahan dengan 3M melalui laptop, LCD dan proyektor
2. Siswa mengamati video pencegahan dengan 3M
3. Siswa mengerjakan LKS kegiatan 2 sesuai dengan pengamatan yang telah mereka lakukan

Jenis media : LKS

Bahan : Buku siswa K13 tema 3 kelas 4 dan internet

Penggunaan :

1. Siswa membaca petunjuk LKS dengan teliti
2. Siswa memahami petunjuk LKS dengan tepat
3. Siswa mengerjakan LKS dengan baik dan benar

J. Pembuatan Penilaian

2 PENILAIAN

1. Daftar periksa laporan daur hidup mangga dan diagramnya. (Bahasa Indonesia dan IPA)

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama siswa	2 Kriteria				2		Total
		Diagram urutan daur hidup mangga benar.	Deskripsi tahap 1 daur hidup mangga benar.	Deskripsi tahap 2 daur hidup mangga benar.	Deskripsi tahap 3 daur hidup mangga benar.	Deskripsi tahap 4 daur hidup mangga benar.		
		Ya (2) Tidak (1)	Ya (2) Tidak (1)	Ya (2) Tidak (1)	Ya (2) Tidak (1)	Ya (2) Tidak (1)		

Keterangan :

Jumlah total keseluruhan = 10

Total = (10 X 10 = 100)

2. Daftar periksa pemberian ide-ide tindakan yang dapat dilakukan manusia yang berhubungan dengan daur hidup hewan. (IPS)

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama siswa	Kriteria			
		Menyebutkan 3 cara untuk mengubah daur hidup nyamuk untuk mencegah penyebarannya.		Menyimpulkan hubungan antara manusia dengan lingkungan alam.	
		Ya (50)	Tidak (0)	Ya (50)	Tidak (0)

Keterangan :

Jumlah total keseluruhan = 100

Total = (50 X 2 = 100)

Jika jawaban benar maka mendapat skor 50. Jika jawaban salah maka mendapat skor 0. Skor maksimal 100.

NA = Jumlah jawaban benar x 2

3. Daftar periksa praktik perilaku yang menunjukkan kewajiban sebagai warga di lingkungan sekolah. (PPKn)

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama	Kriteria			
		Siswa mampu mempraktikkan 4 hal untuk menjaga kebersihan dan kesehatan di lingkungannya.	Siswa mampu mempraktikkan 3 hal untuk menjaga kebersihan dan kesehatan di lingkungannya.	Siswa mampu mempraktikkan 2 hal untuk menjaga kebersihan dan kesehatan di lingkungannya.	Siswa mampu mempraktikkan 1 hal untuk menjaga kebersihan dan kesehatan di lingkungannya.
		4	3	2	1

4. Penilaian sikap

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama siswa/kelompok	Kriteria											
		Disiplin			Tanggung jawab			Santun					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

Keterangan:

- 4/Sangat Baik = jika empat indikator terlihat
 3/Baik = jika tiga indikator terlihat
 2/Cukup = jika dua indikator terlihat
 1/Kurang = jika satu indikator terlihat

Indikator penilaian sikap:

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Tanggung jawab

- Melaksanakan tugas dengan tertib
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan
- Merapikan kembali peralatan belajar yang digunakan

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Nilai Akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

5. Penilaian Pengetahuan

Jika jawaban benar maka mendapat skor 20. Jika jawaban salah maka mendapat skor 0. Skor maksimal 100.

NA = Jumlah jawaban benar x 20

6. Rekapitulasi Skor siswa

No	Nama siswa	Skor Penilaian		Total skor
		Daftar periksa	Sikap Pengetahuan	

BAB III
LEMBAR KEGIATAN SISWA

A. Lembar Kegiatan Siswa

LEMBAR KEGIATAN SISWA
(LKS)
PEDULI TERHADAP
KEHIDUPAN

NAMA :

NO. ABSEN :

KELAS IV SD/MI

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena hanya berkat limpahan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan lembar kegiatan siswa dengan Tema “PEDULI TERHADAP KEHIDUPAN” kelas IV tanpa hambatan apapun dan selesai tepat pada waktunya. Pada pembelajaran kali ini siswa akan mempelajari tentang Sub Tema Keindahan Alam Negeriku. Adanya lembar kegiatan siswa ini mengajak siswa menunjukkan sikap tanggung jawab, sikap jujur dan sikap kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas dilembar kegiatan siswa.

Lembar kegiatan siswa dibuat agar siswa bisa melakukan kegiatan secara nyata. Pada Pembelajaran 1 terdiri dari 3 kegiatan yaitu Kegiatan 1 (Ayo Amati), Kegiatan 2 (Ayo Belajar dan Ayo Urutkan), Kegiatan 3 (Ayo Berkreasi dan Ayo Menulis). Pada Pembelajaran 2 terdiri dari 3 Kegiatan I (Tahukah Kalian dan Ayo Menulis), Kegiatan 2 (Membaca Berita, Tahukah kamu dan Ayo Belajar), Kegiatan 3 (Ayo Lakukan dan Evaluasi),

Petunjuk lembar kegiatan siswa sudah ada, jadi kamu tidak merasa kesulitan untuk melakukannya. Selamat belajar dan lakukan kegiatan sesuai petunjuk!

Probolinggo, Mei 2017

Penulis

PETUNJUK PENGGUNAAN

Kegiatan yang harus kamu lakukan adalah sebagai berikut:

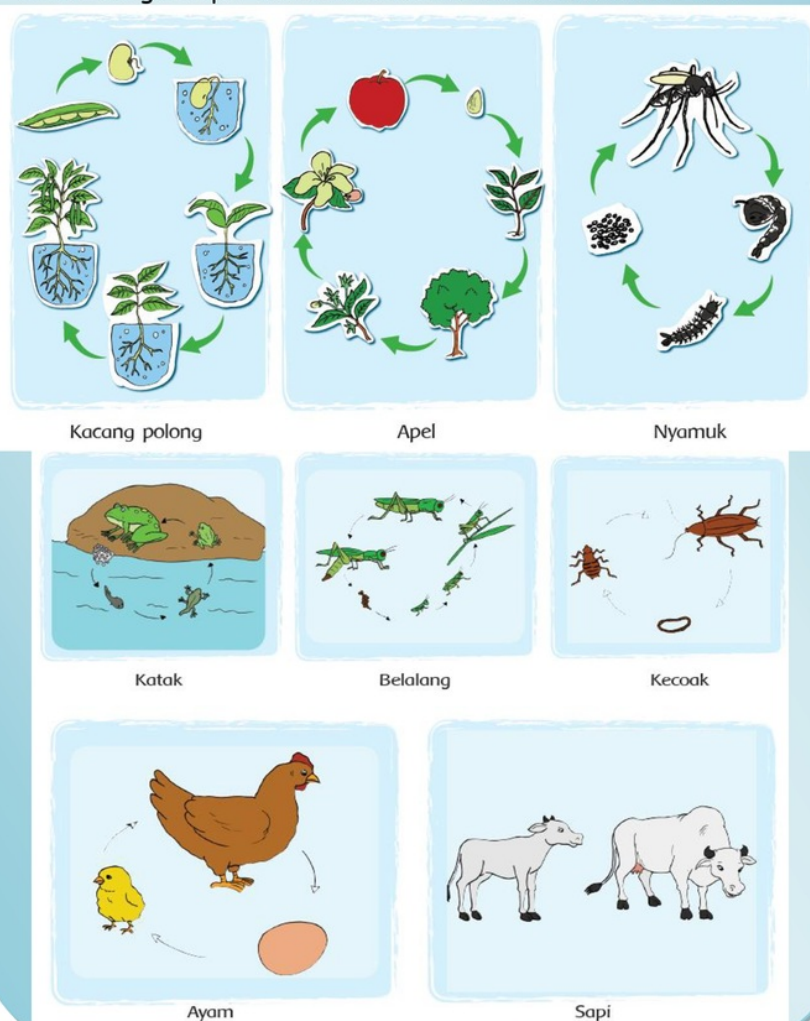
1. Berdoalah sebelum memulai kegiatan!
2. Kegiatan dilakukan secara mandiri sesuai perintah per kegiatan.
3. Bacalah petunjuk yang tersedia dengan teliti!
4. Kerjakan setiap kegiatan sesuai dengan pemahaman dan pengalamanmu!
5. Jika mengalami kesulitan, minta bimbingan ke gurumu!
6. Jika kamu merasa belum memahami konsep materi, maka kamu dapat mengulangi kegiatan pada LKS!
7. Kumpulkan hasil kegiatan karya pada map yang disediakan gurumu!
8. Setelah selesai per Pembelajaran kumpulkan LKS di meja gurumu!



LKS
Sub Tema 2 : Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran 1

A. Kegiatan I (IPA):  **Ayo Amati**

Amati diagram pertumbuhan hewan dan tumbuhan berikut :



Dari gambar yang kalian amati, diskusikan pertanyaan di bawah ini, dan tuliskan pada lembar yang sudah disediakan

- Apakah pertumbuhan setiap tumbuhan sama?
- Apakah pertumbuhan setiap hewan sama?
- Bagaimana persamaan dan perbedaan antara daur hidup hewan yang satu dengan yang lain?

B. Kegiatan II (B. Indonesia):

Bacalah teks berikut ini :



Ayo Belajar

Kupu-kupu

Kupu-kupu merupakan serangga. Kupu-kupu biasanya memiliki warna yang indah cemerlang. Kupu-kupu merupakan salah satu dari sedikit jenis serangga yang tidak berbahaya bagi manusia.

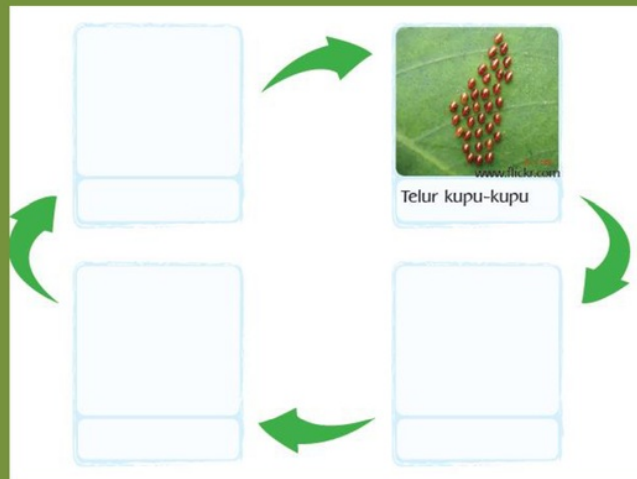
Daur hidup kupu-kupu bermula dari telur yang melekat di daun, kemudian matang dan menetas setelah 5-10 hari dan menjadi larva (ulat). Setelah 2 minggu, larva (ulat) membentuk kepompong dan menjadi pupa yang bergantung di ranting atau daun selama 2-3 minggu.

Setelah beberapa waktu, kupu-kupu dewasa keluar dari kepompong. Kupu-kupu dikenal sebagai serangga penyerbuk tanaman yang membantu bunga-bunga berkembang menjadi buah. Bagi petani dan orang pada umumnya, kupu-kupu ini sangat bermanfaat untuk membantu jalannya penyerbukan tanaman.



Ayo Urutkan

Buatlah diagram daur hidup kupu-kupu!



C. Kegiatan III SBdP:

2

Kolase



Ayo Berkreasi

Buatlah sebuah karya kolase kupu-kupu!



Gambarlah terlebih dahulu pola yang kamu inginkan.

Bacalah terlebih dahulu langkah pembuatan kolase :



1. Siapkan bahan dari barang bekas, seperti koran, majalah, dan kertas. Media dan alat yang dibutuhkan: kalender bekas/kertas gambar, pewarna, gunting pensil, dan lem.
2. Buat gambar kupu-kupu yang kamu inginkan di kalender bekas/kertas gambar.
3. Rencanakan penempelan bahan bekas pada gambar yang telah kamu buat. Bahan bekas diberi pewarna terlebih dahulu.
4. Gunting atau sobek bahan bekas menjadi ukuran kecil.
5. Oleskan lem sedikit demi sedikit pada gambar yang akan ditemplei kertas.
6. Tempelkan guntingan atau sobekan bahan bekas tadi pada kertas.
7. Lakukan dengan rapi sesuai kreativitasmu.



Ceritakan tentang hasil karyamu di bawah ini.



Ay Menulis

Tukarlah ceritamu tadi dengan seorang teman. Kalian dapat saling memberi komentar tentangnya.



KEGIATAN 1

TAHUKAH KALIAN?

**Sub Tema 2 : Keindahan
Alam Negeriku
Pembelajaran 2**

2

Keberagaman Mangga di Indonesia

Mangga merupakan satu dari empat jenis buah-buahan yang telah ditetapkan sebagai "buah-buahan unggulan nasional". Tiga buah lainnya adalah manggis, rambutan dan durian. Lihatlah beberapa jenis mangga ini.



www.kidnesia.com

*Mangga kasturi
dari Kalimantan*



www.inaldimunir.wordpress.com

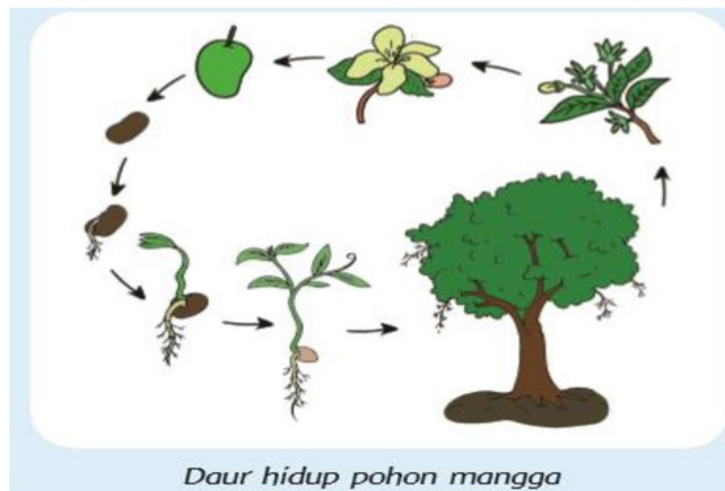
*Mangga gedong gincu
dari Sumedang, Jawa Barat*



www.mekarsitr.com

*Mangga golek
dari Probolinggo, Jawa Timur*

Seperti halnya hewan, tumbuhan juga memiliki daur hidup. Di bawah ini merupakan daur hidup mangga.



Daur hidup pohon mangga



AYO MENULIS!!

Buatlah diagram daur hidup mangga disertai penjelasan masing-masing daur kemudian presentasikan hasilnya di depan kelas! (IPA dan Bahasa Indonesia)

2
GAMBAR DAUR HIDUP MANGGA



DESKRIPSI DAUR HIDUP MANGGA



KEGIATAN 2



...nagaan ini dengan seksama!

MELIBAGA PERITA

Nyamuk DBD "Menyerang" Wilayah Pesisir Banten

Kamis, 21 Maret 2013

SERANG, BP - Kepala Seksi (Kasi) Pengendalian Penyakit Menular pada Dinas Kesehatan (Dinkes) Provinsi Banten, Danang Hamzah Nugroho mengatakan, akibat perubahan cuaca terus-menerus sepanjang tahun, nyamuk penyebab demam berdarah dengue (DBD) mampu bertahan dan meluas di daerah pesisir. Mengenai pemberantasan dan pencegahan nyamuk DBD, pihaknya meminta pemerintah daerah kabupaten/kota dan masyarakat untuk tetap berperilaku hidup sehat. "Kami juga mengimbau kepada masyarakat untuk tetap membudayakan 3M, yaitu Menguras, Menutup, dan Mengubur," ujarnya. Berdasarkan laporan dari kabupaten/kota pada tahun 2012, jumlah kasus yang ditangani sebanyak 3.362. Dibandingkan tahun sebelumnya, terjadi kenaikan dari 1.850 kasus pada 2011.

Sumber: www.bantenposnews.com

2 dengan perubahan

Yang dimaksud dengan 3M oleh Departemen Kesehatan adalah:

4. MENGURAS dan menyikat dinding tempat-tempat penampungan air, seperti bak mandi/WC, drum, dan lain-lain seminggu sekali.
5. MENUTUP rapat-rapat tempat penampungan air (gentong air/tempayan, dan lain-lain)
6. MENGUBUR atau menyingkirkan barang-barang bekas yang dapat menampung air hujan.

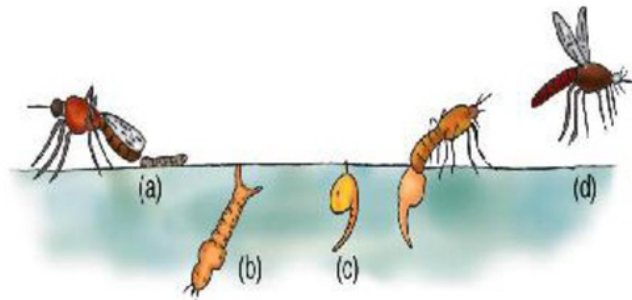




TAHUKAH KAMU?

Bacalah bacaan berikut dengan seksama!

DAUR HIDUP NYAMUK



Nyamuk mengalami empat tahap dalam siklus hidup: telur, larva, pupa, dan dewasa. Hanya nyamuk betina saja yang menyedot darah mangsanya dan itu sama sekali tidak ada hubungannya dengan makan. Sebab, pada kenyataannya, baik jantan maupun betina makan cairan nektar bunga. Nyamuk betina memberi nutrisi pada telurnya. Telur-telur nyamuk membutuhkan protein yang terdapat dalam darah untuk berkembang. Telur nyamuk biasanya diletakkan pada daun lembap atau kolam yang kering.

Setelah mengetahui berbagai informasi tadi, menurutmu, apa yang dapat kita lakukan atau kita ubah terhadap daur hidup nyamuk agar penyakit demam berdarah berkurang di lingkungan kita?



AYO BELAJAR!!

Petunjuk: (IPS)

1. Pilihlah salah satu teman kelasmu sebagai teman diskusi
2. Diskusikan dengan temanmu! "Apa yang dapat dilakukan atau diubah terhadap daur hidup nyamuk agar penyakit demam berdarah dapat berkurang?"
3. Tuliskan hasilnya di bawah ini.
4. Buatlah kesimpulan berdasarkan pertanyaan pada kolom kesimpulan.
5. Presentasikan hasilnya di depan kelas

1.

2.

3.

KESIMPULAN

Menurutmu, bagaimanakah manusia memengaruhi daur hidup hewan dan tumbuhan?



KEGIATAN 3

AYO LAKUKAN!!

1. Praktikkan hal-hal yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan di lingkunganmu!
2. Beri tanda \checkmark pada kolom yang sesuai. (PPKn)

No.	Kegiatan	Dilakukan	Tidak dilakukan	Waktu pelaksanaan
1.	Menyapu halaman depan rumah			



EVALUASI

1. Apa yang dimaksud daur hidup?

Jawab:

2. Bagaimana daur hidup mangga? Deskripsikan!

Jawab:

3. Bagaimana daur hidup nyamuk? Deskripsikan!

Jawab:

4. Apa yang dimaksud metamorfosis sempurna?

Jawab:

5. Bagaimana cara mencegah penyakit demam berdarah?

Jawab:

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Muhammad dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. (online) (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp/article/viewFile/3228/3019>). Diakses pada Tanggal 1 Juli 2014.
- Afrianto, Irawan. 2011. Collaborative Learning System: Sebuah Alternatif Konten C-Generation dan Flagship Detiknas. *Jurnal Majalah Ilmiah Unikom*. Vol. 8, No. 1. (online) (http://jurnal.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/v08-n01/volume-81-artikel-8.pdf/pdf/volume-81-artikel-8.pdf). Diakses pada Tanggal 1 Juli 2014.
- Ahmadi, Iff Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Akbar, Sa'dun & Sriwiyana, Hadi. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media
- Armstrong, T. 2009. *Multiple Intelligences in The Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Chatib, Munif & Said, Alamsyah. 2012. *Sekolah Anak-Anak Juara: Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkarakter*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2006. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Eggen, Paul & Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Indeks
- Fleetham, M. 2006. *Multiple Intelligences in Practice: Enhancing Self-esteem and Learning in The Classroom*. Staford: Network Continun Education.
- Gardner, Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Teori dalam Praktek*. Batam: Interaksara.
- Ghraibel, A. M. A. 2012. Brain Based Learning and Its Relation with Multiple Intelligences. *International Journal of Psychological Studies* Vol. 4, No. 1; March 2012. (online) (<http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijps/article/view/15458>) Diakses pada Tanggal 1 Juli 2014.
- Gunpinar, M. A. 2005. The Principles of Brain Based Learning and Constructivist Models in Education. *Education Science: Theory and Practice* 5 (2) November 2005. 299-306

- Jensen, Eric. 2011. *Pembelajaran Berbasis Otak: Paradigma Pengajaran Baru (Edisi Kedua)*. Jakarta: Indeks.
- Joice, Bruce & Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Lopez, D. & Alipoon, L. 2001. Experience is the Network to Mind Brain-Based Learning Applications in Higher Education. *Journal of Adventist Education*, December 2000/ January 2001.
- Lucy & Rizky, Ade Julius. 2012. *Dahsyatnya Brain Smart Teaching: Cara Super Jitu Optimalikan Kecerdasan Otak dan Prestasi Belajar Anak*. Depok: Penebar Plus.
- Mahfudz, Asep. 2012. *Cara Cerdas Mendidik yang Menyenangkan Berbasis Super Quantum Teaching*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Rosda Karya.
- Permendikbud No. 67 Tahun 2013
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rehman & Bokhari. 2011. Effectiveness of Brain Based Learning Theory at Secondary Level, Vol. 3 No. 4. I Part, *International Journal of Academic Research*.
- Ronis, Diane. 2011. *Asesmen Sesuai Cara Kerja Otak (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT Indeks.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saleh, Salmiza. 2012. The Effectiveness of The Brain Based Teaching Approach in Enhancing Scientific Understanding of Newtonian Physics Among Form Four Students. *International Journal of Environmental & Science Education*. Vol. 7, No.1, January 2012, 107-122 (online) (http://www.ijese.com/IJESE_v7n1_Salmiza-Saleh.pdf) Diakses pada Tanggal 1 Juli 2014.
- Solapur, A. 2012. *Teaching Methods Brain Based Learning. Electronic International Interdisciplinary Research Journal (EIIRJ)*, {Bi-Monthly}, Volume-I, Issue II, April 2012, ISSN 2277 – 8721.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: PT Dian Rakyat.

Zainsyah, A. E. Dkk. 1984. *Model-Model Mengajar (Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar)*. Bandung: CV Diponegoro.

1. Afib Rulyansah, M.Pd.



Afib Rulyansah, M.Pd dilahirkan di Kabupaten Lumajang pada, 17 April 1989, putra Keempat dari pasangan Hadi Prayitno dan Misyatun. Sekolah Dasar lulus dari SDN Rowokangkung 1 Lumjang tahun 2001. Kemudian melanjutkan ke SMPN 1 Rowokangkung Lumajang lulus tahun 2004, kemudian melanjutkan SMAN 3 Lumajang lulus tahun 2007. Kemudian melanjutkan ke Universitas Jember S1 PGSD lulus tahun 2011. Melanjutkan S2 Pendidikan Dasar PPS Universitas Negeri Malang lulus tahun 2013.

Afib Rulyansah, M.Pd. merupakan dosen S1 PGSD Universitas Panca Marga Probolinggo. Beliau merupakan Ketua Program Studi untuk PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Panca Marga Probolinggo. Beliau aktif dalam organisasi Himpunan Dosen PGSD Indonesia.

Afib Rulyansah, M.Pd. aktif menulis karya ilmiah dan terpublikasi di jurnal nasional. Beliau pernah mendapat hibah untuk program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tahun anggaran 2017 yang didana oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM).

2. Uswatun Hasanah



Uswatun Hasanah, M.Pd merupakan dosen jurusan S1 PPKn Universitas Panca Marga Probolinggo. Beliau merupakan Kaprodi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Beliau juga aktif dalam organisasi Asosiasi Pendidikan Dasar Seluruh Indonesia.

Uswatun Hasanah, M.Pd aktif menulih ilmiah dan terpublikasi di jurnal nasional maupun internasional. Jurnal nasional seperti Jurnal Pedagogy FKIP Universitas Panca Marga probolinggo. Beliau juga aktif dalam menulis di jurnal nasional yang lainnya.

Moto hidup Yakin Usaha Sampai.

3. Ludfi Arya Wardana, M.Pd.



Ludfi Arya Wardana, M.Pd dilahirkan di Blitar pada 16 Februari 1990, putra pertama dari pasangan Samsul Arifin dan Dyah Styoningsih. Pendidikan Dasar diluluskan di SDN Bence II Garum Blitar tahun 2002. Kemudian melanjutkan SMPN 3 Kota Blitar lulus tahun 2005, kemudian melanjutkan SMAN 1 Talun Blitar lulus tahun 2008. Kemudian melanjutkan di Universitas Negeri Malang jurusan S1 PGSD lulus tahun 2012.

Melanjutkan S2 Pendidikan Dasar PPS UM lulus tahun 2014.

Ludfi Arya Wardana, M.Pd. merupakan dosen jurusan S1 PGSD Universitas Panca Marga Probolinggo. Beliau merupakan Wakil Dekan I (Akademik) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Beliau juga aktif dalam organisasi Asosiasi Pendidikan Dasar Seluruh Indonesia.

Ludfi Arya Wardana, M.Pd. aktif menulih ilmiah dan terpublikasi di jurnal nasional maupun internasional. Jurnal nasional seperti Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (Universitas Nusantara PGRI Kediri) dengan judul “Pelaksanaan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS (Studi Pada Kelas V SDN Gending I Kabupaten

Probolinggo. Jurnal Ar-Risalah dengan judul (IAI Ibrahimy Banyuwangi) “Pelaksanaan Materi Bela Negara dalam Membentuk Karakter Cinta Tanah Air pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas V SDN Curahsawo III Probolinggo)”. Jurnal internasional seperti *Proceeding of the 2nd International Conference on Education Management and Administration (CoEMA 2017)* dengan judul *Implementation of the Value of Mutual Cooperation through Local Wisdom in Petik Laut District Mayangan Probolinggo City in Social Studies*. Moto hidup Yakin Usaha Sampai.

buku ajar model

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

7%

2

bse.mahoni.com

Internet Source

6%

Exclude quotes On
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 5%