

URGENSI HOTS DAN 4C DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Oleh: Dr. Marianus M. Tapung, S. Fil., M.Pd.

SMA NEGERI 1 Ruteng, 1-3 Agustus 2019

SALAH PAHAM H.O.T.S





Home > News > Pendidikan

Kemendikbud Akui Banyak Guru Salah Persepsi Terkait HOTS

Kamis 27 Dec 2018 19:44 WIB

Rep: Gumanti Awaliyah/ Red: Esthi Maharani



dengan sulit
memerlukan kreativitas

HOTS itu identik

2018



Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan
Totok Suprayitno di Jakarta, Kamis (27/12/018).

HOTS bukan berarti soal yang sulit

kebaruan-kebaruan dalam proses belajar

2018



Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan
Totok Suprayitno di Jakarta, Kamis (27/12/018).

BUKAN sekedar soal yang sulit-sulit

CARA guru membuat hal-hal baru dalam **PROSES** belajar

CARA guru melatih daya **NALAR KRITIS** siswa/i

DIBUTUHKAN KREATIVITAS GURU!

HOTS

mutu para pendidik yang masih rendah
konsep HOTS.


belum paham tentang

2018

Koordinator Nasional JPPI
(Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia)

Ubaid Matriaji






Creativity follows mastery,
so mastery of skills is the
first priority for young talent

Benjamin Bloom

PICTUREQUOTES.COM



PICTUREQUOTES

TUNTAS KUASAI MATERI PEMBELAJARAN
NISCAYA KREATIF (MERDEKA) DALAM
KEGIATAN PEMBELAJARAN

BENJAMIN BLOOM



UNDANG-UNDANG NO. 14
TAHUN 2005 TENTANG
GURU DAN DOSEN

TUNTAS KUASAI MATERI PEMBELAJARAN NISCAJA KREATIF (MERDEKA) DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN



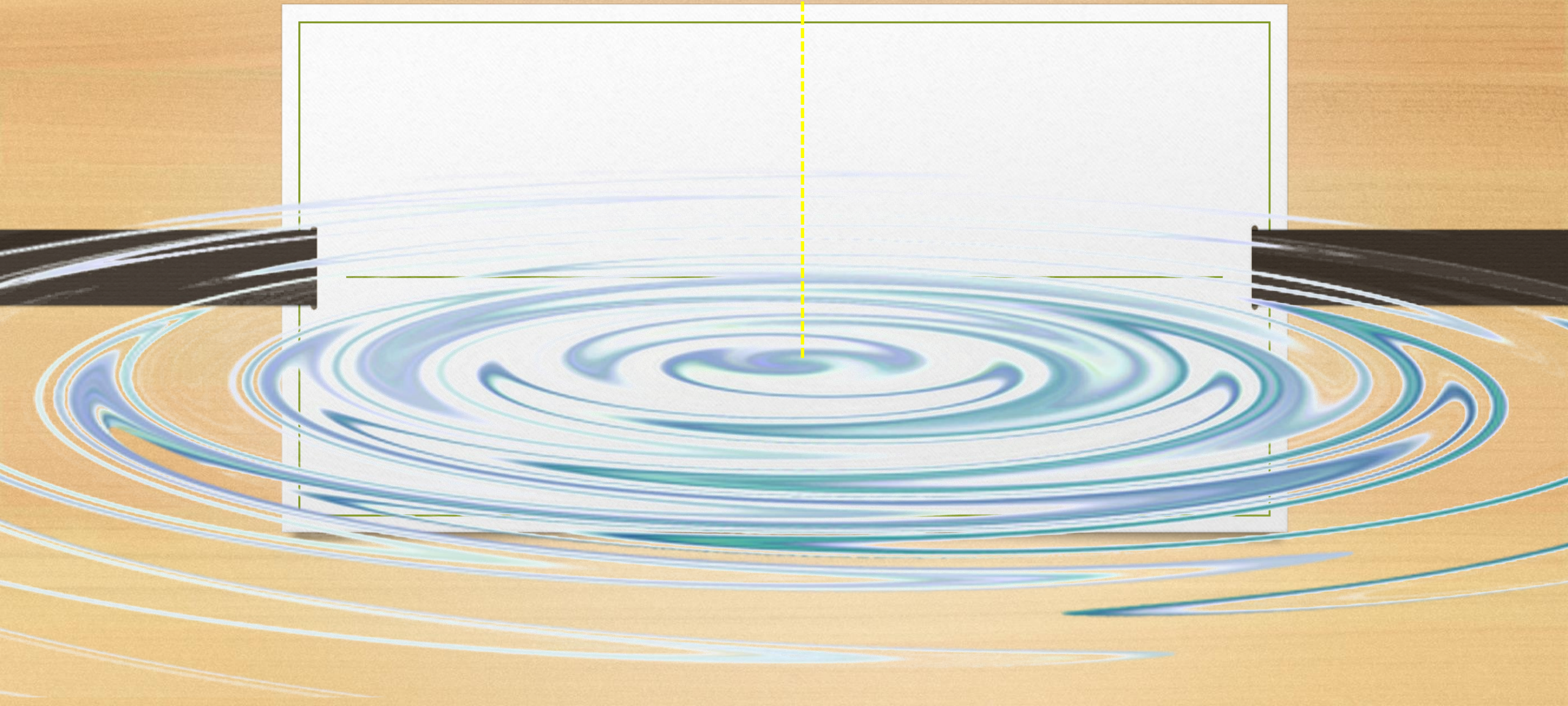
Menguasai Konsep
dan prosedur keilmuan.
Memahami karakteristik
peserta didik.

**Menguasai
MATERI**

**Cakap
KOMUNIKASI**

**Terampil
TEKNOLOGI**

DARI MANA AWALNYA ?



Program For International Student Assessment, (PISA)



PISA 2018

Performa Pelajar untuk Membaca, Matematika, dan Sains di 80 Negara

	Membaca			Matematika			Sains		
	2015	2018	Perubahan	2015	2018	Perubahan	2015	2018	Perubahan
B-SJ-G (China)	494	555	61	531	591	60	518	590	72
Singapore	555	549	-6	564	569	5	556	551	-5
Macao (China)	509	525	16	544	558	14	529	544	15
Hong Kong (China)	527	524	-3	548	551	3	523	517	-6
Estonia	519	523	4	520	523	3	534	530	-4
Canada	527	520	-7	516	512	-4	528	518	-10
Finland	526	520	-6	511	507	-4	531	522	-9
Ireland	521	518	-3	504	500	-4	503	496	-7
Korea	517	514	-3	524	526	2	516	519	3
Poland	506	512	6	504	516	12	501	511	10
New Zealand	509	506	-3	495	494	-1	513	508	-5
Sweden	500	506	6	494	502	8	493	499	6
United States	497	505	8	470	478	8	496	502	6
Japan	516	504	-12	532	527	-5	538	529	-9
United Kingdom	498	504	6	492	502	10	509	505	-4
Australia	503	503	0	494	491	-3	510	503	-7
Chinese Taipei	497	503	6	542	531	-11	532	516	-16
Denmark	500	501	1	511	509	-2	502	493	-9
Norway	513	499	-14	502	501	-1	498	490	-8
Germany	498	498	0	506	500	-6	509	503	-6
Slovenia	505	495	-10	510	509	-1	513	507	-6
Belgium	499	493	-6	507	508	1	502	499	-3
France	499	493	-6	493	495	2	495	493	-2
Portugal	498	492	-6	492	492	0	501	492	-9
Czech Republic	487	490	3	492	499	7	493	497	4
Netherlands	503	485	-18	512	519	7	509	503	-6
Austria	485	484	-1	497	499	2	495	490	-5
Switzerland	492	484	-8	521	515	-6	506	495	-11
Latvia	488	479	-9	482	496	14	490	487	-3
Croatia	487	479	-8	464	464	0	475	472	-3
Russia	495	479	-16	494	488	-6	487	478	-9
Hungary	470	476	6	477	481	4	477	481	4
Italy	485	476	-9	490	487	-3	481	468	-13
Lithuania	472	476	4	478	481	3	475	482	7
Iceland	482	474	-8	488	495	7	473	475	2
Belarus	474	474	0	472	472	0	471	471	0
Israel	470	470	0	463	463	0	467	462	-5
Luxembourg	481	470	-11	486	483	-3	483	477	-6
Turkey	428	466	38	420	454	34	425	468	43
Ukraine	466	453	-13	453	453	0	469	469	0
Slovak Republic	453	458	5	475	486	11	461	464	3
Greece	467	457	-10	454	451	-3	455	452	-3
Chile	459	452	-7	423	417	-6	447	444	-3
Malta	447	448	1	479	472	-7	465	457	-8
Serbia	439	439	0	448	448	0	440	440	0
United Arab Emirates	434	432	-2	427	435	8	437	434	-3
Romania	434	428	-6	444	430	-14	435	426	-9
Uruguay	437	427	-10	418	418	0	435	426	-9
Costa Rica	427	426	-1	400	402	2	420	416	-4
Cyprus	443	424	-19	437	451	14	433	439	6
Moldova	416	424	8	420	421	1	428	428	0
Montenegro	427	421	-6	418	430	12	411	415	4
Mexico	423	420	-3	408	409	1	416	419	3
Bulgaria	432	420	-12	441	436	-5	446	424	-22
Jordan	408	419	11	380	400	20	409	429	20
Malaysia	431	415	-16	446	440	-6	443	438	-5
Brazil	407	413	6	377	384	7	401	404	3
Colombia	425	412	-13	390	391	1	416	413	-3
Brunei Darussalam	408	408	0	430	430	0	431	431	0
Qatar	402	407	5	402	414	12	418	419	1
Albania	405	405	0	413	437	24	427	417	-10
Bosnia and Herzegovina	403	403	0	406	406	0	398	398	0
Argentina	425	402	-23	409	379	-30	432	404	-28
Peru	398	401	3	387	400	13	397	404	7
Saudi Arabia	399	399	0	379	379	0	386	386	0
North Macedonia	352	393	41	371	394	23	384	413	29
Thailand	409	393	-16	415	419	4	421	426	5
Baku (Azerbaijan)	389	389	0	420	420	0	398	398	0
Kazakhstan	427	387	-40	460	423	-37	456	397	-59
Georgia	401	380	-21	404	398	-6	411	383	-28
Panama	377	377	0	353	353	0	365	365	0
Indonesia	397	371	-26	386	379	-7	403	396	-7
Morocco	359	359	0	368	368	0	377	377	0
Kosovo	347	353	6	362	366	4	378	365	-13
Lebanon	347	353	6	396	393	-3	386	384	-2
Dominican Republic	358	342	-16	328	325	-3	332	336	4
Philippines	340	340	0	353	353	0	357	357	0

* Data dari OECD untuk tes PISA diselenggarakan di tahun 2015 dan 2018

Rata-rata Skor 462.6 453.1 463.4 458.3 467.0 457.6

skor membaca
peringkat 72
dari 77 negara

Tahun 2015
Peringkat 65

skor Matematika
peringkat 72
dari 78 negara

skor Sains
peringkat 70
dari 78 negara

Indonesia sudah berpartisipasi dalam penilaian ini selama 18 tahun, sejak tahun 2000. Namun selama itu pula nilai kemampuan siswa tak pernah berada di atas rata-rata.

BLOOMS TAXONOMY

EVALUATION

Assessing theories; Comparison of ideas;
Evaluating outcomes; Solving; Judging;
Recommending; Rating

SYNTHESIS

Using old concepts to create new ideas;
Design and Invention; Composing; Imagining;
Inferring; Modifying; Predicting; Combining

ANALYSIS

Identifying and analyzing patterns;
Organisation of ideas;
recognizing trends

APPLICATION

Using and applying knowledge;
Using problem solving methods;
Manipulating; Designing; Experimenting

COMPREHENSION

Understanding; Translating;
Summarising; Demonstrating;
Discussing

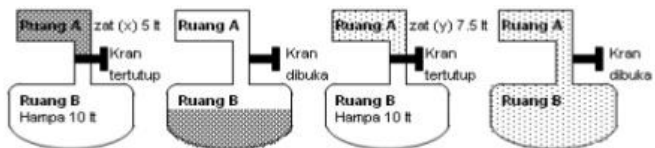
KNOWLEDGE

Recall of information;
Discovery; Observation;
Listing; Locating; Naming

HIGH ORDER THINKING SKILL

LOW ORDER THINKING SKILL

4. Perhatikan rangkaian percobaan tampak pada gambar berikut!



Dari data yang tampak tersebut, dibuat kesimpulan bahwa zat (x) dan zat (y) adalah....

	Zat (x)		Zat (y)	
	Bentuk	Volum	Bentuk	Volum
A.	berubah	berubah	berubah	tetap
B.	tetap	berubah	berubah	berubah
C.	berubah	berubah	tetap	berubah
D.	berubah	tetap	berubah	berubah

Kunci : D

Pembahasan :

Zat (x) adalah zat cair. Zat cair memiliki sifat bentuk selalu berubah sesuai dengan wadah atau terdapat dalam bentuk dan volume.

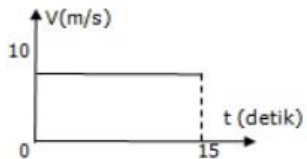
Indikator SKL

Menentukan jenis materi.

Indikator Soal :

Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan jenis gerak lurus dalam kehidupan sehari-hari.

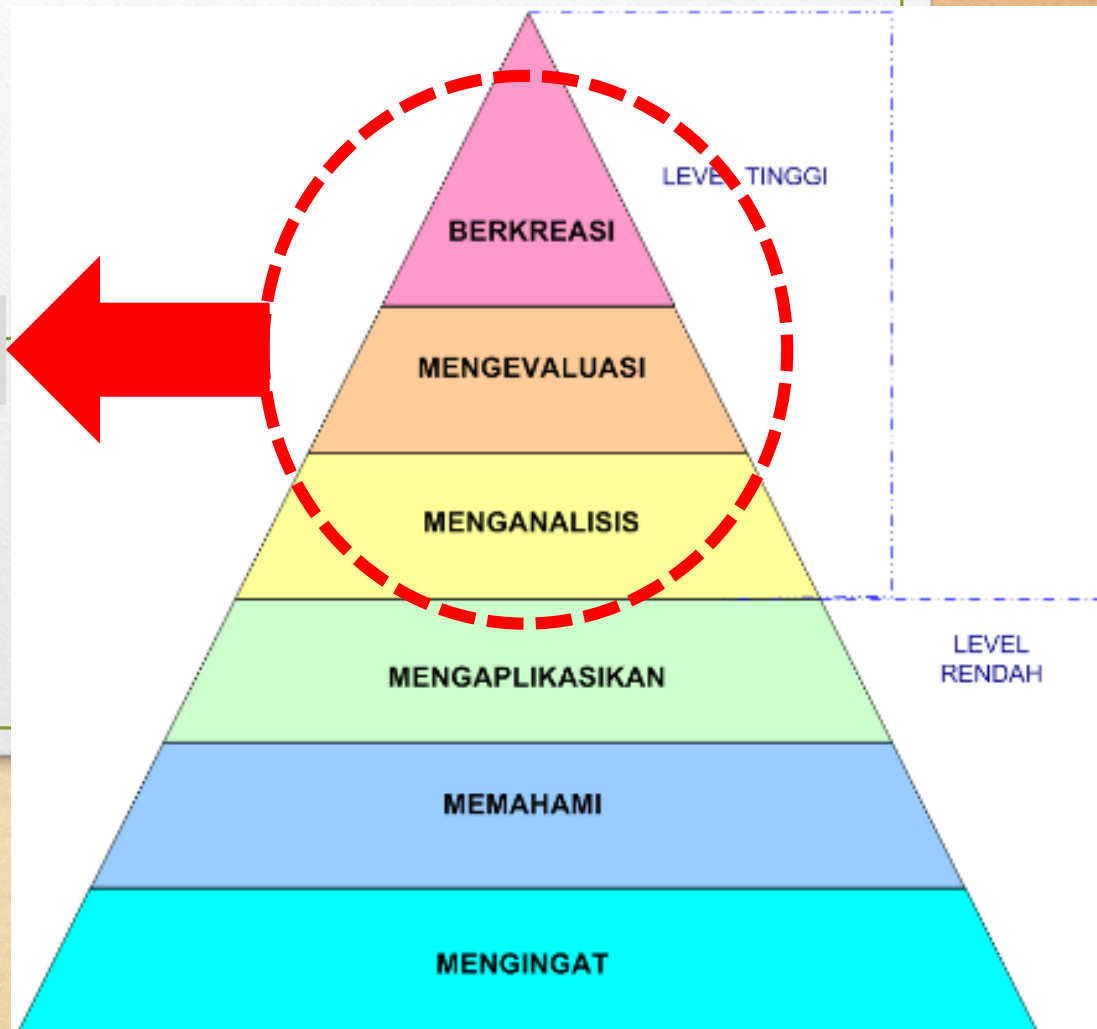
5. Perhatikan grafik dan pernyataan berikut!



Pernyataan:

1. Gerak lurus dipercepat beraturan
2. Gerak lurus diperlambat beraturan
3. Gerak lurus dengan kecepatan tetap
4. Jarak perpindahan 150 m

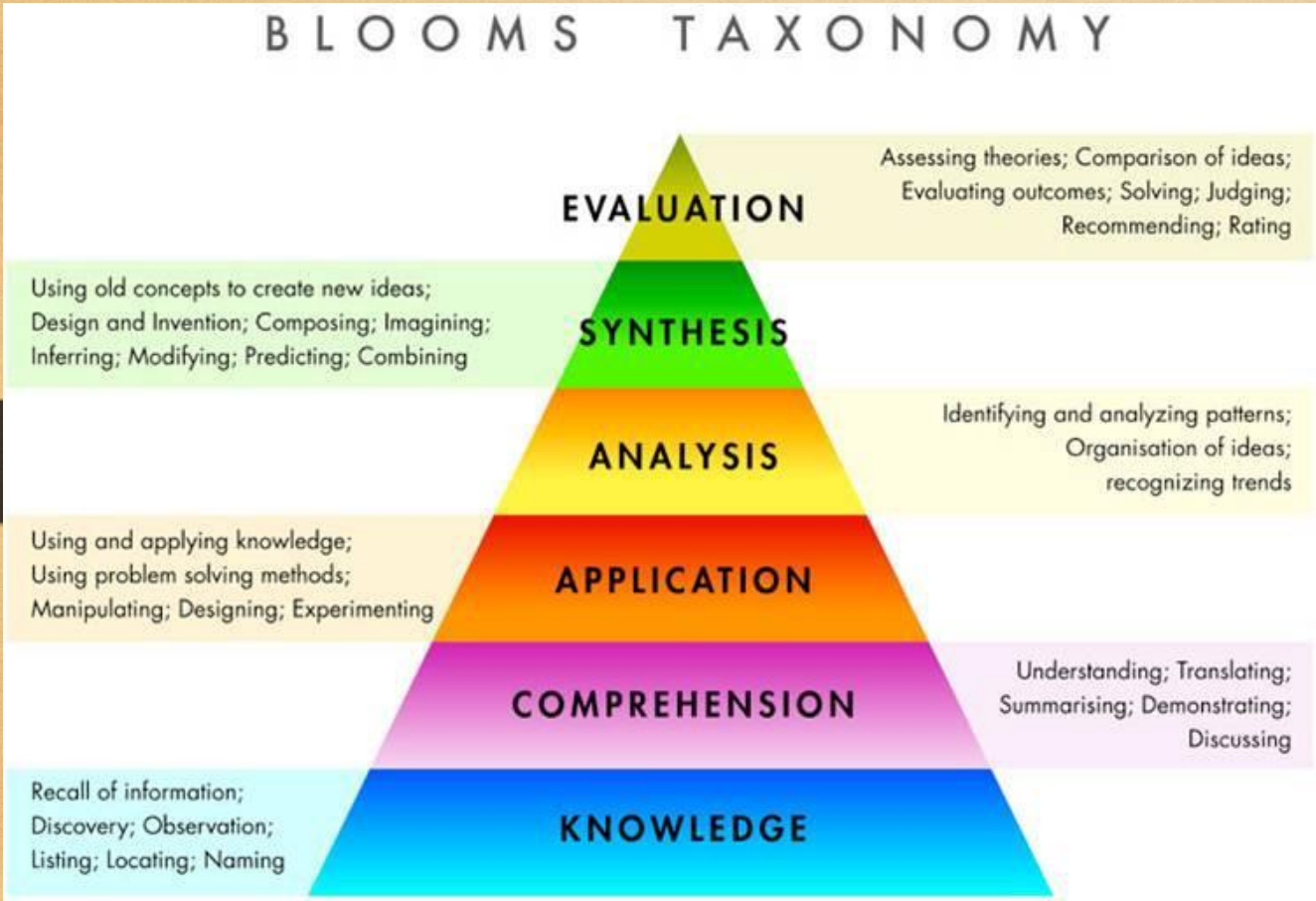
SOAL-SOAL PADA U.N.





YUK kita dalami asal muasal H.O.T.S

TAKSONOMI



BENJAMIN BLOOM

TAKSONOMI



Membantu guru mendampingi muridnya tuntas belajar hingga bisa kreatif (merdeka belajar)

-MASTERY LEARNING-

Dengannya merancang RPP (Lesson plan) jadi mudah. Penilaian menjadi terarah (EVALUASI & ASESMEN)



Creativity follows mastery,
so mastery of skills is the
first priority for young talent

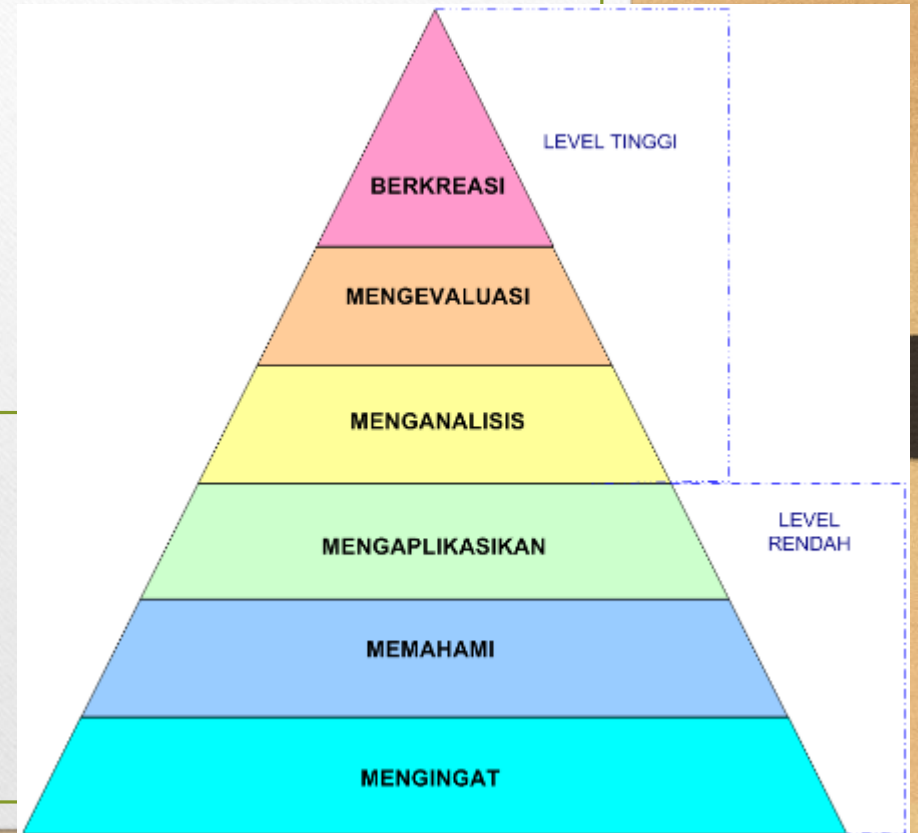
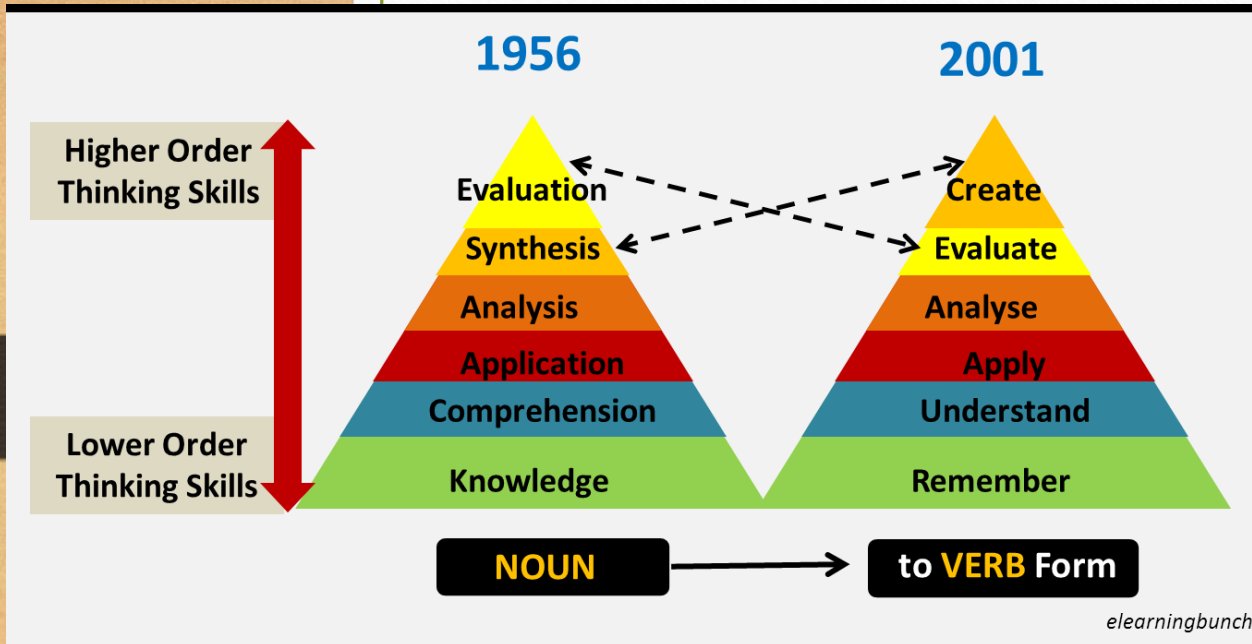
Benjamin Bloom

PICTUREQUOTES.COM

PICTUREQUOTES

BENJAMIN BLOOM



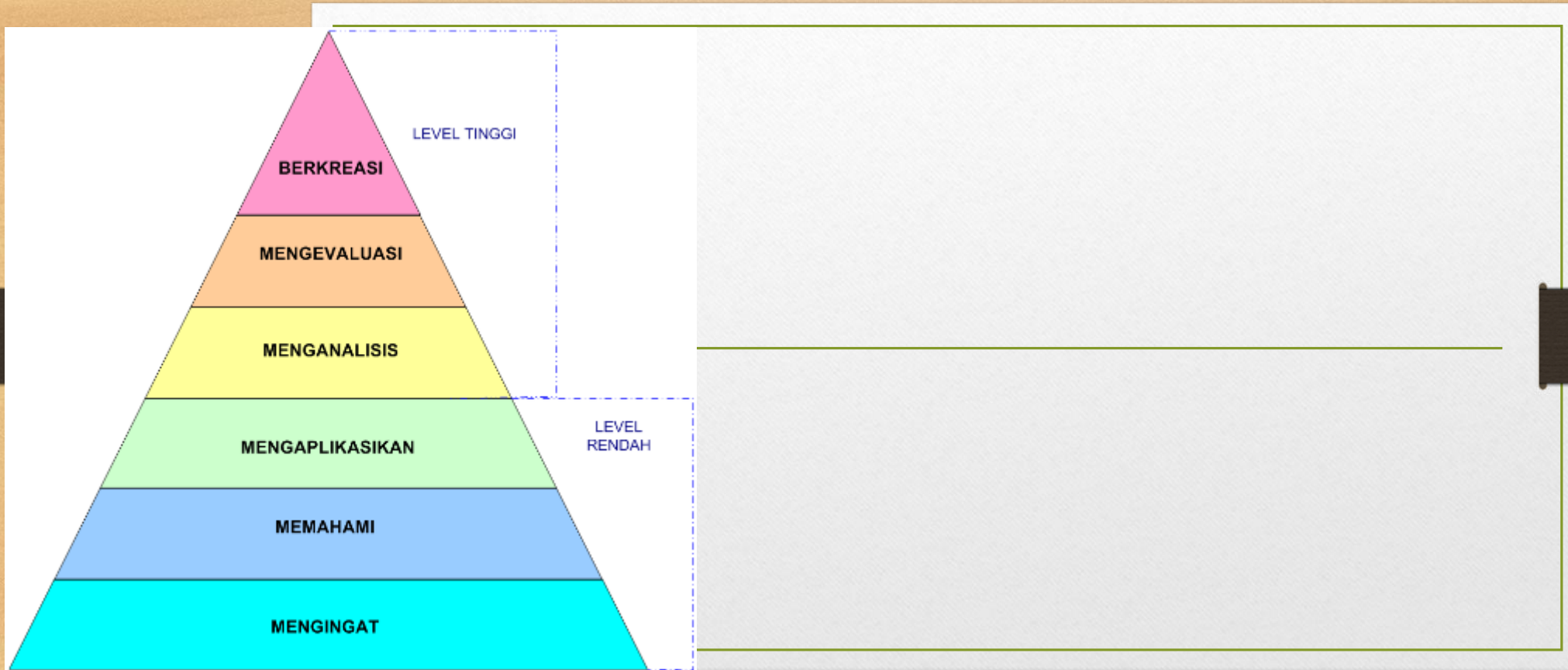


David R. Krathwohl, seorang dari anggota tim Bloom, mengusulkan Revisi Taksonomi tersebut empat puluh lima tahun kemudian

APA YANG TERJADI ?

LITERASI LAGI LITERASI LAGI

1



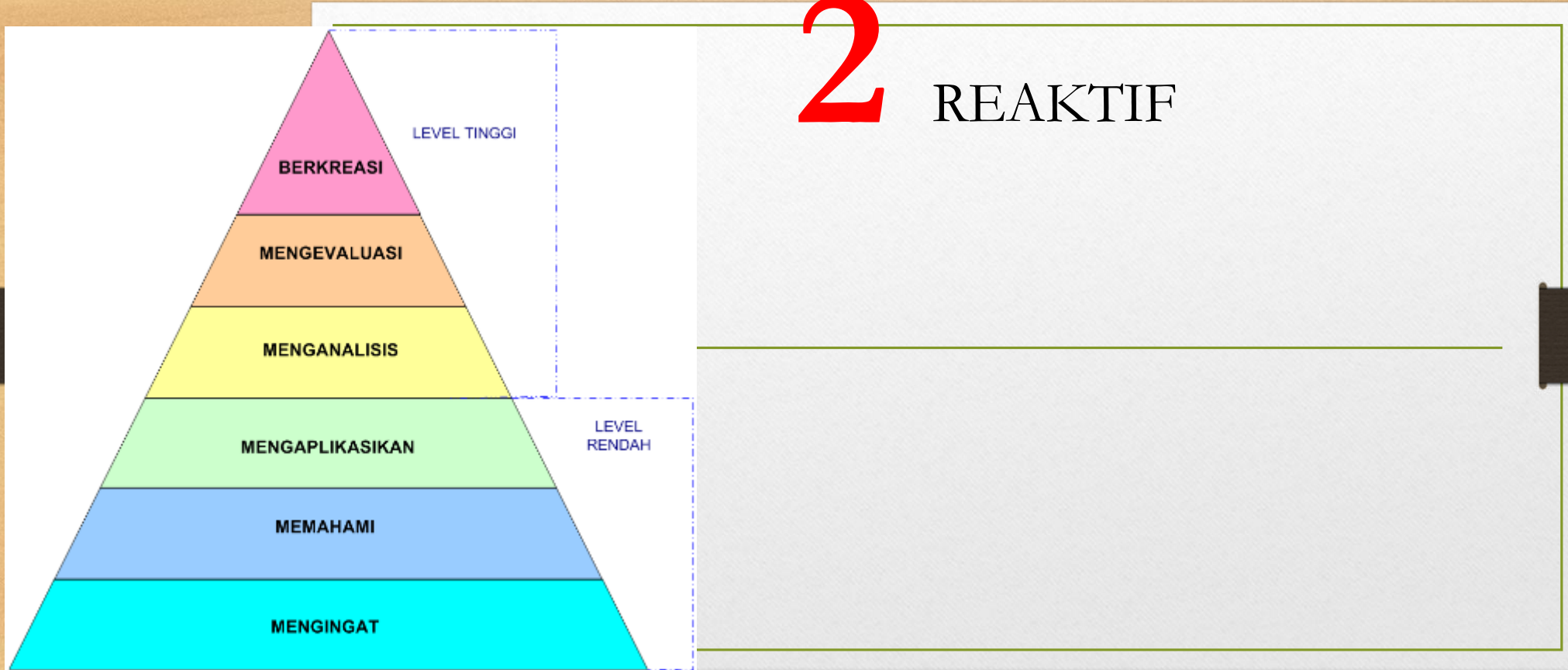
APA YANG TERJADI ?

1

PERSEPSI

2

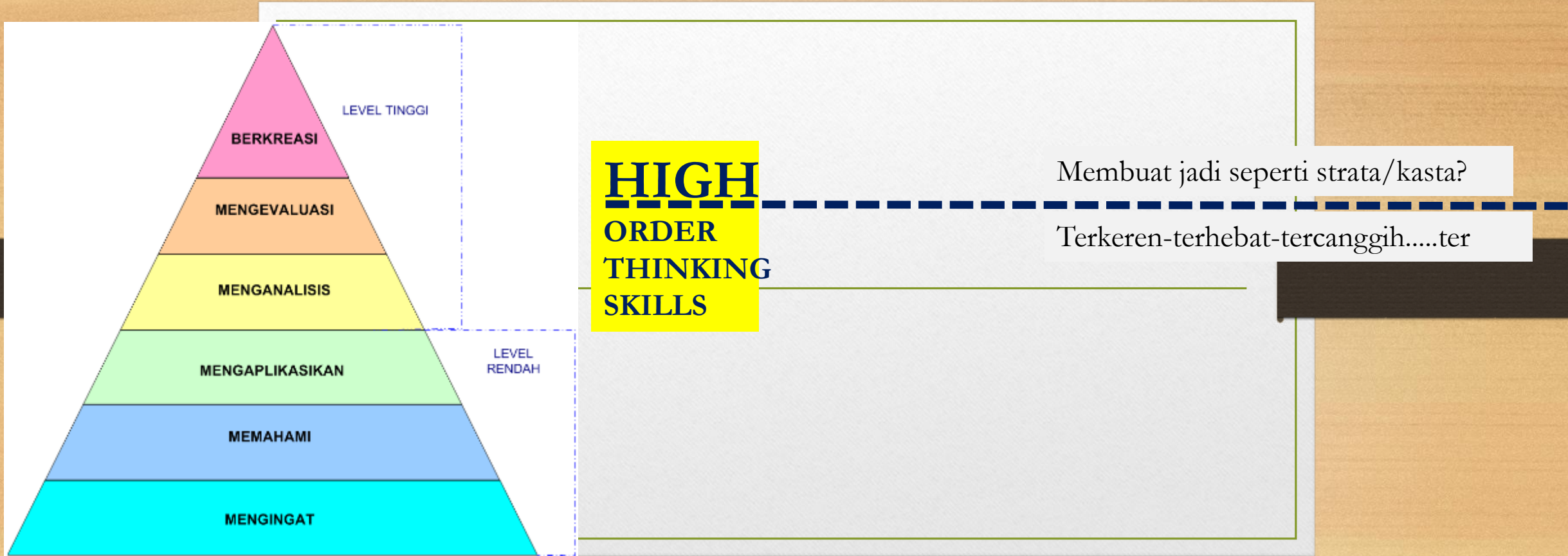
REAKTIF





YUK kita bahas dari yang pertama

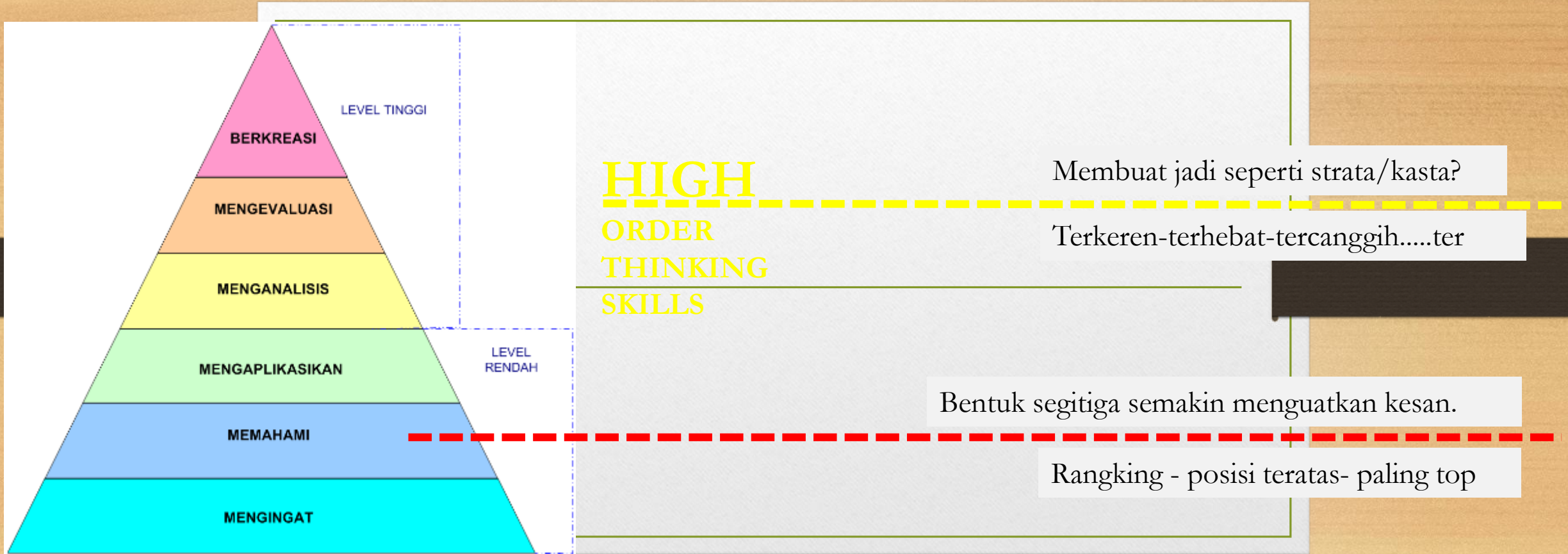
APA YANG TERJADI ? PERSEPSI



**HIGH
ORDER
THINKING
SKILLS**

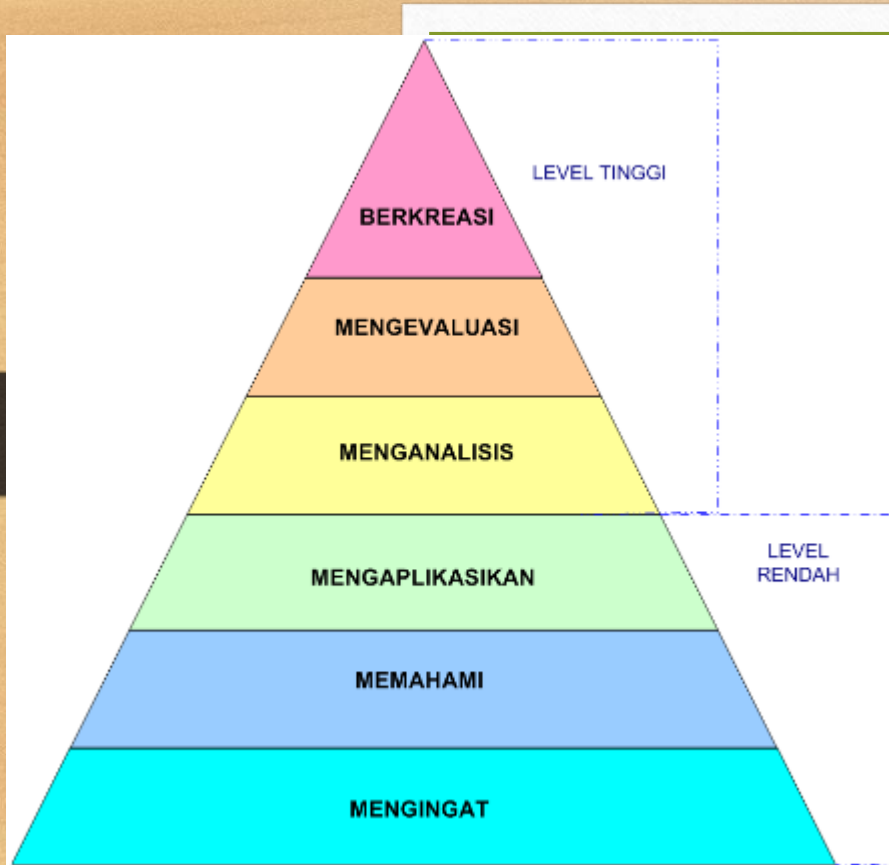
Membuat jadi seperti strata/kasta?
Terkeren-terhebat-tercanggih.....ter

APA YANG TERJADI ?



APA YANG TERJADI ? REAKTIF

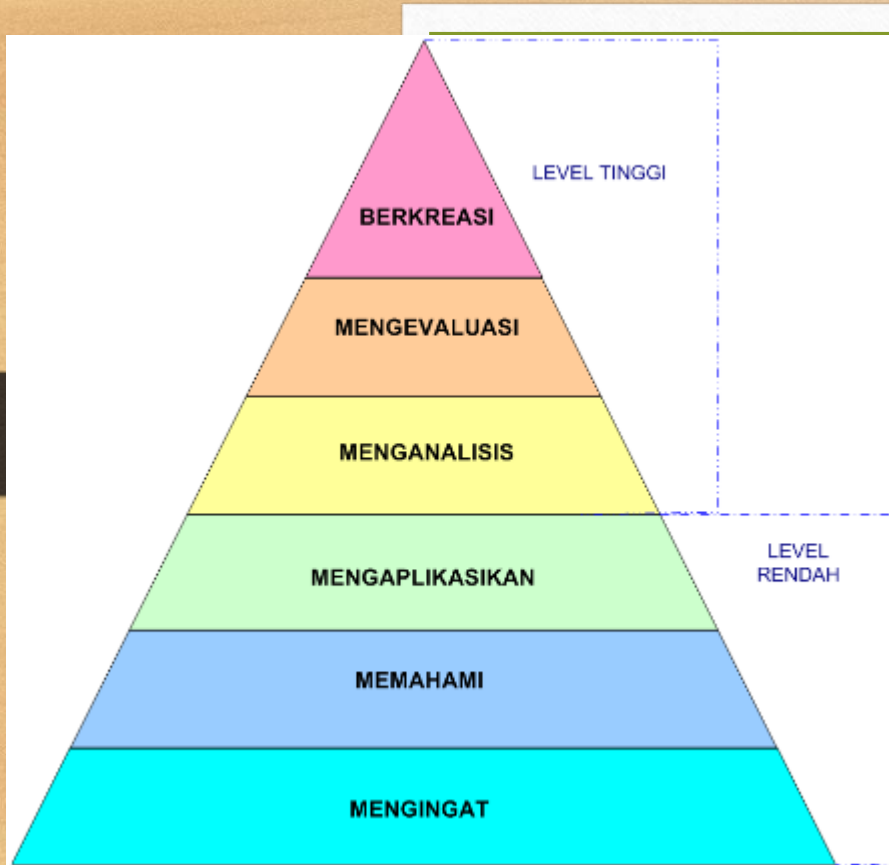
2



Tahun ini banyak sekali siswa SMP dan SMA sederajat yang mengeluh bahwa mereka merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal Ujian Nasional baik itu yang Berbasis Komputer (UNBK) atau pun yang berbasis Kertas dan Pensil (UNKP). Hal ini karena mereka merasa soal Ujian Nasional yang mereka hadapi tidak sama dengan materi yang diajarkan di sekolah. Pemerintah pun tidak menampik bahwa Ujian Nasional tahun ini memang memasukkan beberapa soal-soal bertipe HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Tujuannya sih mulia, yakni untuk menaikkan standard kemampuan siswa.

APA YANG TERJADI REAKTIF

2



FOKUS HANYA PADA BENTUK SOAL

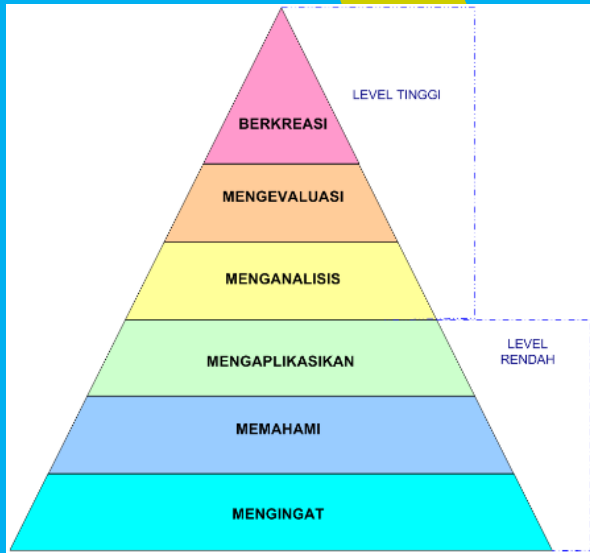
Pelajaran yang tidak dirancang untuk sampai ke level HOTS bagaimana bisa diuji Menggunakan soal HOTS?

HOTS > HOAS? High Order Answering Skills?

KITA MUDAHKAN YUK....



Dari segitiga
jadi tangga



TETAP SADAR ADA TANGGA LAINNYA

KOGNITIF



AFEKTIF



PSIKOMOTORIK



MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN

MENGANALISA

MENGEVALUASI

MENCIPTA

PENERIMAAN

PARTISIPASI

PENENTUAN SIKAP/

PENGORGANISASIAN

PEMBENTUKAN POLA HIDUP

PERSEPSI INDERA

KESIAPAN FISIK

GERAKAN TERBIMBING

GERAKAN TERBIASA

GERAKAN KOMPLEKS

MENCIPTA POLA

KOGNITIF

AFEKTIF

PSIKOMOTORIK



MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN

MENGANALISA

MENGEVALUASI

MENCIPTA

PENERIMAAN

PARTISIPASI

PENENTUAN SIKAP/

PENGORGANISASIAN

PERSEPSI INDERA

KESIAPAN FISIK

GERAKAN TERBIMBING

GERAKAN TERBIASA

GERAKAN KOMPLEKS

MENCIPTA POLA

DIGIATKAN/BERKEGIATAN

Kognitif =
Kemampuan
menyelesaikan masalah

Psikomotorik =
Kemampuan menempuh/
Menjalani Masalah

Afektif =
Kemampuan
Menghadapi masalah

KOGNITIF



AFEKTIF



PSIKOMOTORIK



DIGIATKAN/BERKEGIATAN

Kognitif =
Kemampuan
menyelesaikan masalah

Psikomotorik =
Kemampuan menempuh/
Menjalani Masalah

Afektif =
Kemampuan
Menghadapi masalah

Kondisi ideal yang diharapkan

MASALAH

Kenyataan

H.O.T.S

MERDEKA

MENCIPTA

MENGEVALUASI

MENGANALISA

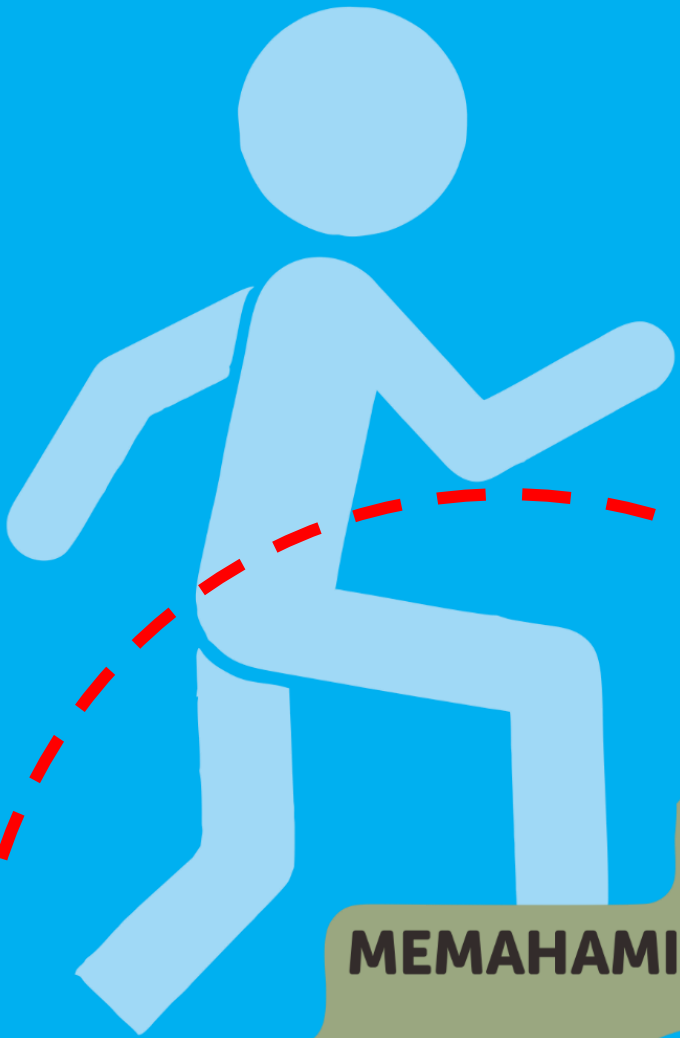
MENERAPKAN

MEMAHAMI

L.O.T.S

MENGINGAT

TUNTAS



H.O.T.S

NALAR LANJUTAN

MENCIPTA

MENGEVALUASI

MENGANALISA

MENERAPKAN

MEMAHAMI

MENGINGAT

L.O.T.S

NALAR DASAR TUNTAS

UBAH ISTILAH SEMENTARA

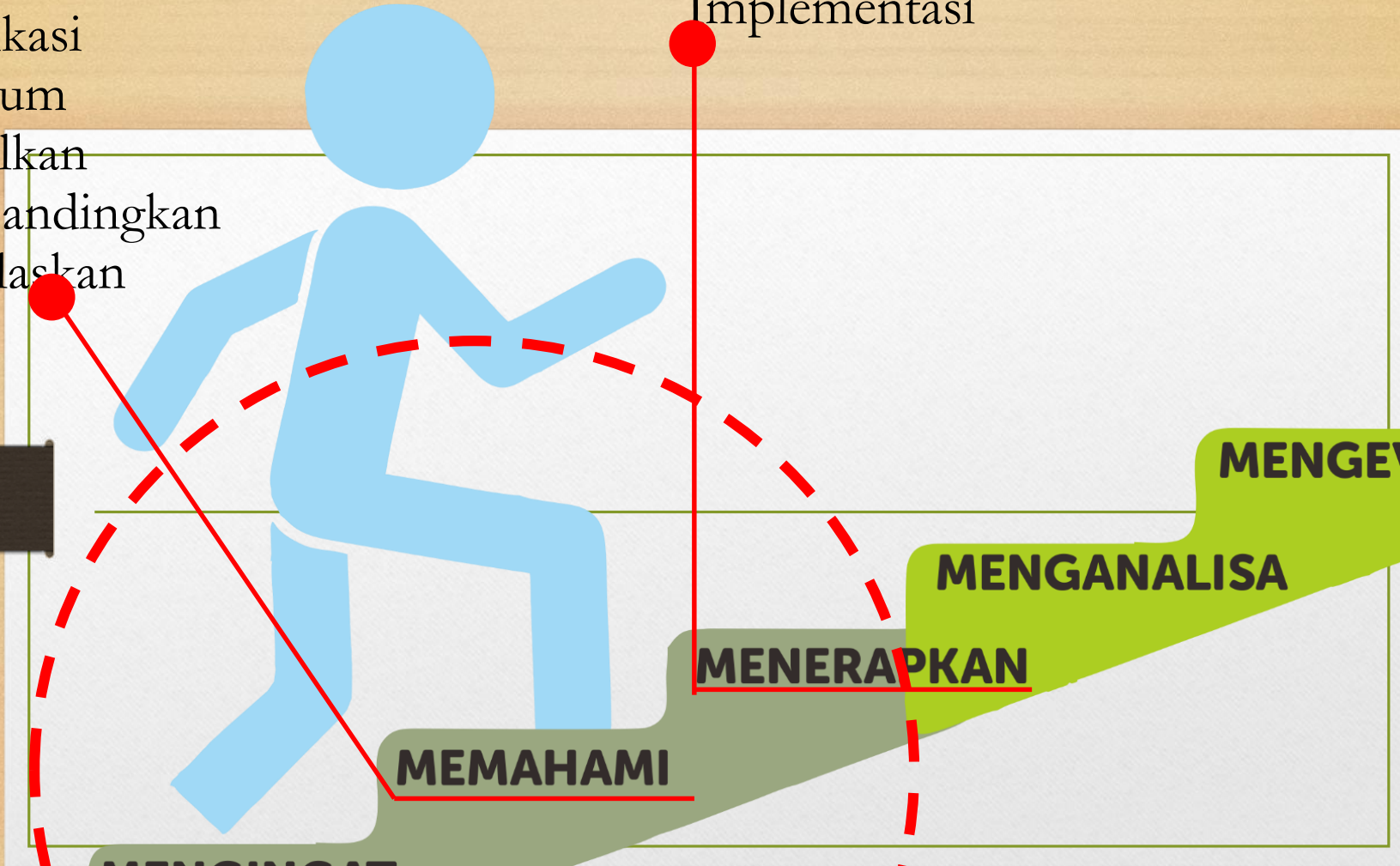
MERDEKA



Menafsirkan
Klasifikasi
Rangkum
Simpulkan
Membandingkan
Menjelaskan

Eksekusi
Implementasi

Mengenal
Mengingat
kembali



MENCIPTA

MENGEVALUASI

MENGANALISA

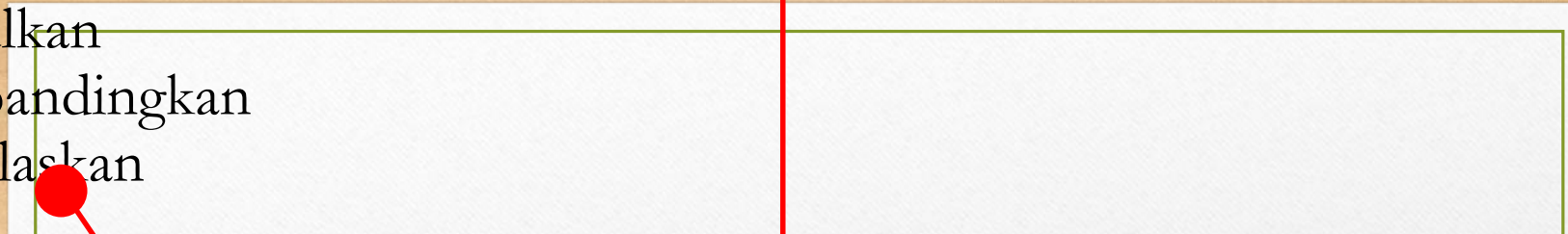
MENERAPKAN

MEMAHAMI

MENINGAT

Menafsirkan
Klasifikasi
Rangkum
Simpulkan
Membandingkan
Menjelaskan

Eksekusi
Implementasi



Mengenal
Mengingat
kembali



**GADO
GADO
GODA
GODA**

TUNTAS

FAKTUAL

KONSEPTUAL

PROSEDURAL

METAKOGNISI



MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN

Cover MAJALAH



JUMLAH? UKURAN? WARNA? BERAT?
HARGA? MERK? JENIS KERTAS? RASA KETIKA DISENTUH?

Pengetahuan:
kumpulan dari Fakta-fakta

FAKTUAL

Mengenal
Mengingat
kembali

MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN



Cover MAJALAH



SYARAT SEBUAH COVER?
BAGAIMANA MEMBUAT COVER YANG BAIK?
LAYOUT DAN TATA LETAK?
APA SAJA ISI SEBUAH COVER MAJALAH?

Pengetahuan:

kumpulan dari teori-teori, klasifikasi dan prinsip-prinsip.

KONSEPTUAL

Menafsirkan
Klasifikasi
Rangkum
Simpulkan
Membandingkan
Menjelaskan

APLIKASIKAN

MEMAHAMI

MENGINGAT

Cover MAJALAH



LANGKAH MEMULAI MEMBUAT COVER MAJALAH YANG MENARIK

Pengetahuan:
Tentang bagaimana melakukan sesuatu.

PROSEDURAL

Eksekusi
Implementasi

MENERAPKAN

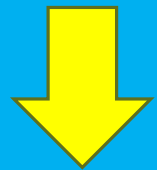
MEMAHAMI

MENGINGAT

Cover MAJALAH



FAKTA yang relevan dengan keseharian
KONSEP yang mudah dipahami
PROSEDUR yang runut dan menguatkan



MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN



Cover MAJALAH



FAKTA yang relevan dengan keseharian
KONSEP yang mudah dipahami
PROSEDUR yang runut dan menguatkan

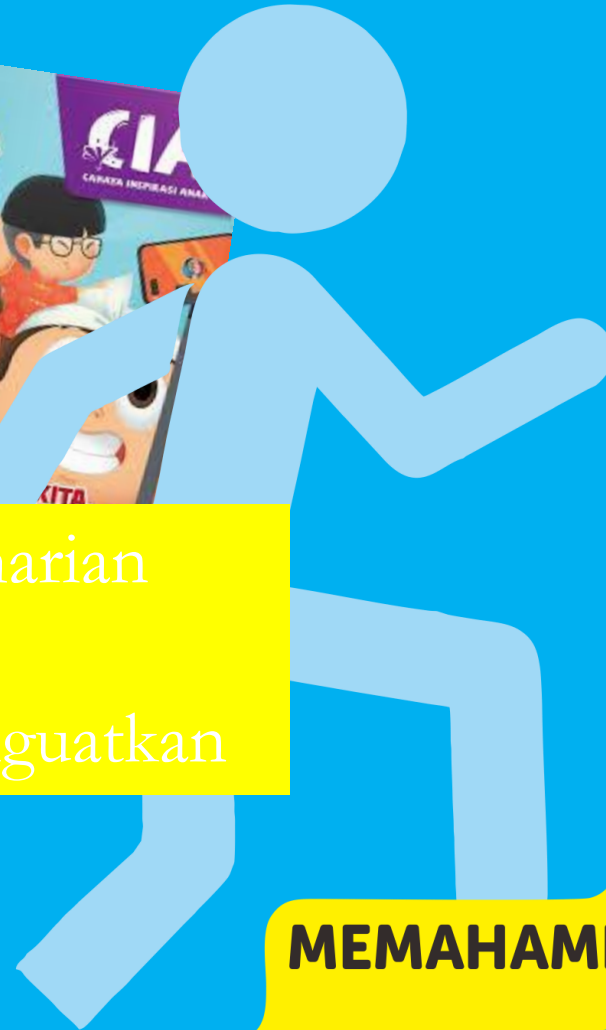
Melakukan menggunakan ilmunya

METAKOGNISI

MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN



Cover MAJALAH



FAKTA yang relevan dengan keseharian
KONSEP yang mudah dipahami
PROSEDUR yang runut dan menguatkan

Melakukan menggunakan ilmunya

METAKOGNISI

MENGINGAT

MEMAHAMI

MENERAPKAN

MENGANALISA

PENGALAMAN

Fakta dikenalkan
Konsep diaktifkan
Prosedur didampingi

'otot' Rasa
PENASARAN

METAKOGNISI

MENCIPTA

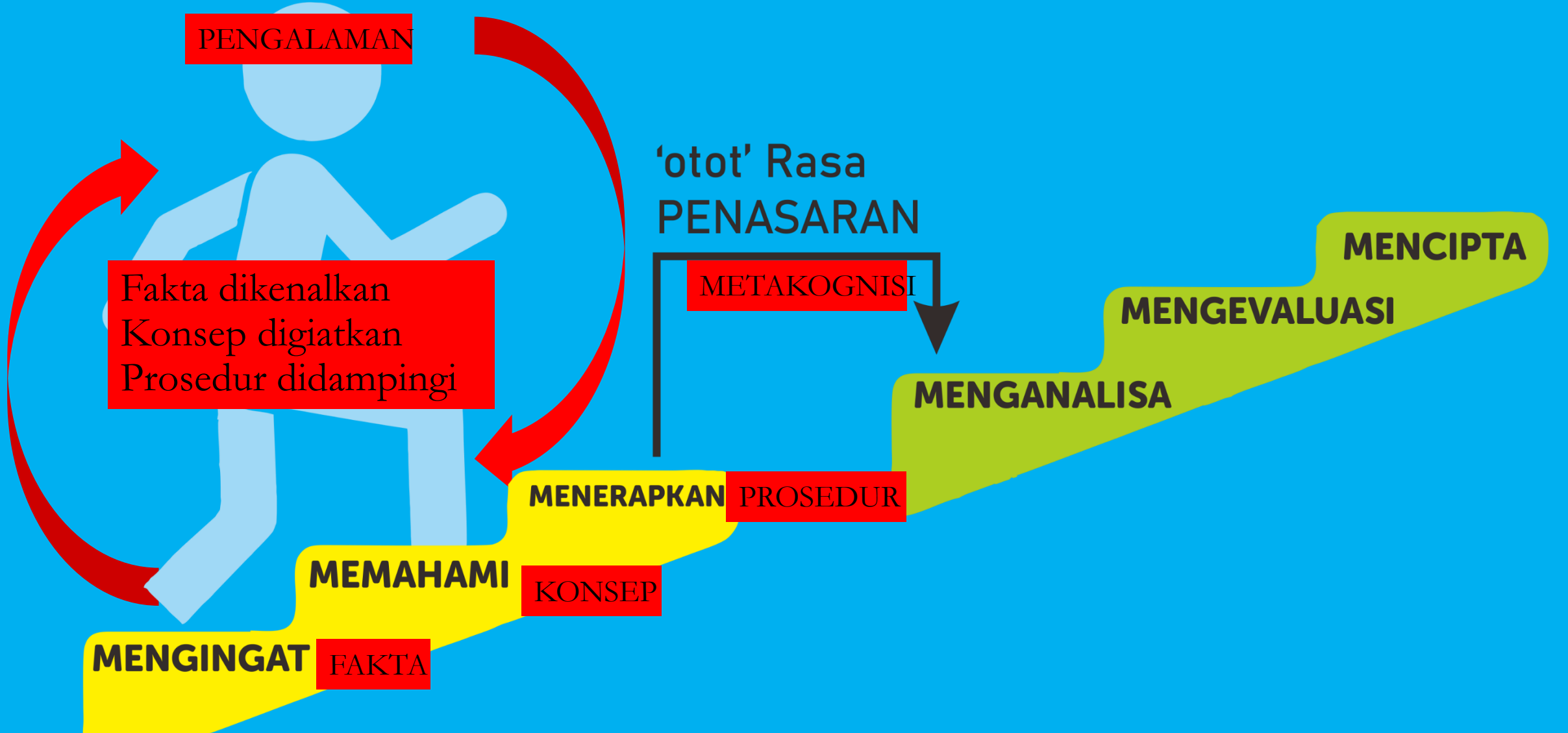
MENGEVALUASI

MENGANALISA

MENERAPKAN PROSEDUR

MEMAHAMI KONSEP

MENGINGAT FAKTA



Cara mengingat
bermasalah

Sehingga tidak
memahami

Bingung
menerapkan



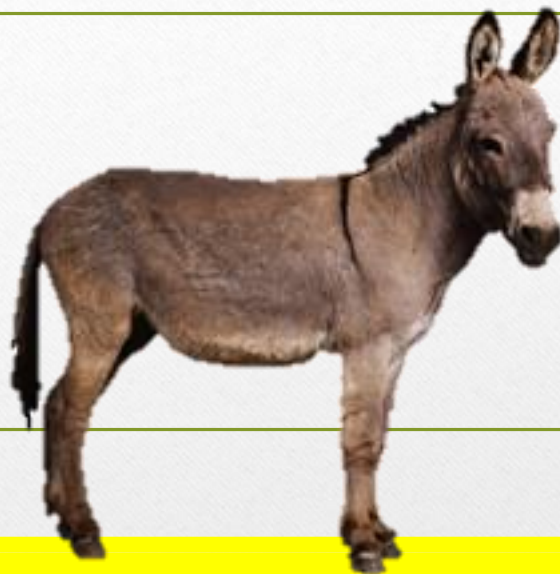
~~MENINGAT~~

~~MEMAHAMI~~

~~MENERAPKAN~~

L.O.T.S





JEMBATAN KELEDAI (MNEMONIC)

SINGKATAN

LAGU

PETA PIKIRAN

FAKTA
DIINGAT

KONSEP
DIINGAT

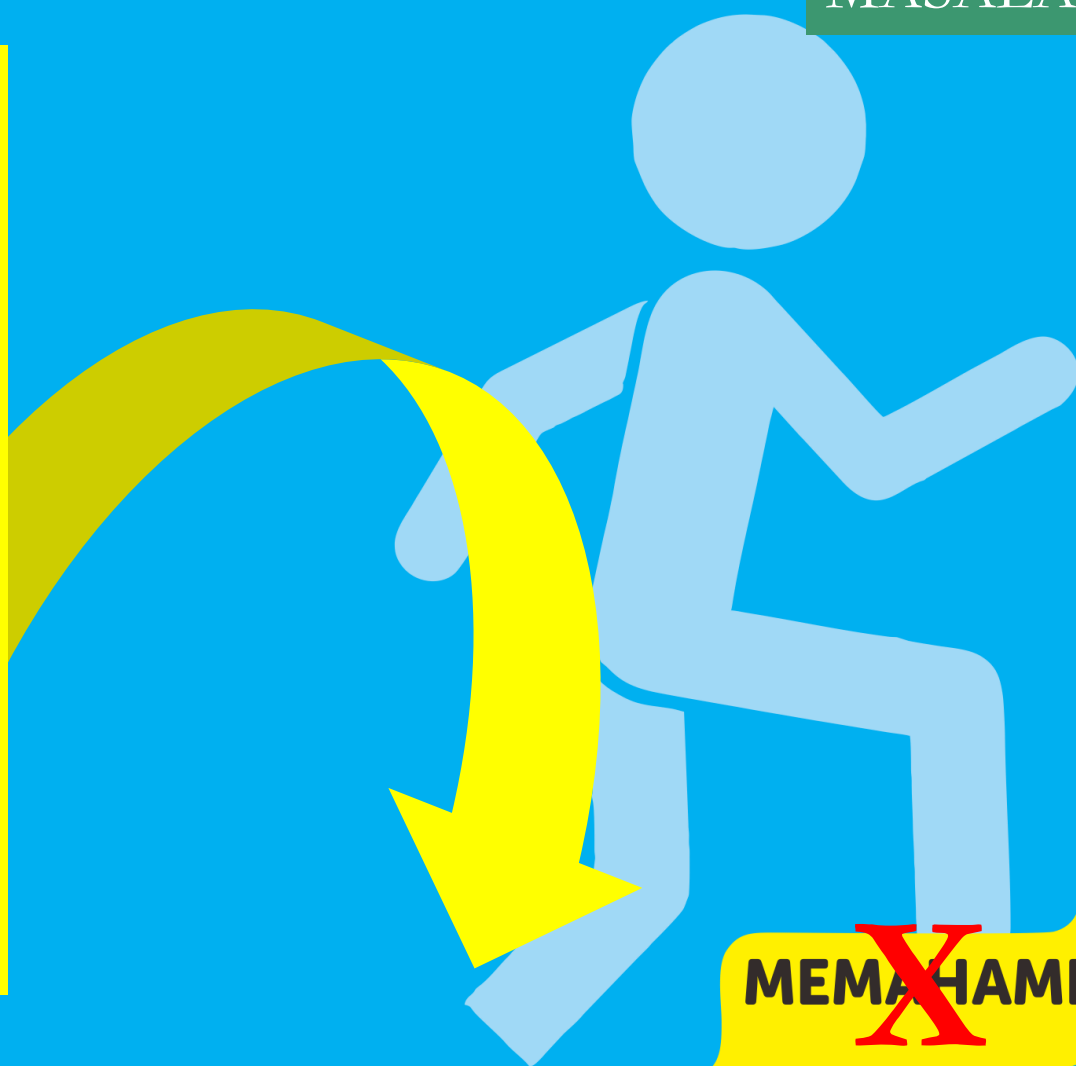
PROSEDUR
DIINGAT

MENGINGAT

~~MEMAHAMI~~

~~MENERAPKAN~~

L.O.T.S



3 hal yang membuat anak sulit paham

**TIDAK ADA GUNA/ TERASA MANFAAT,
BAGI HIDUP KESEHARIANNYA**

ADA ISTILAH YANG TIDAK DIMENGERTI

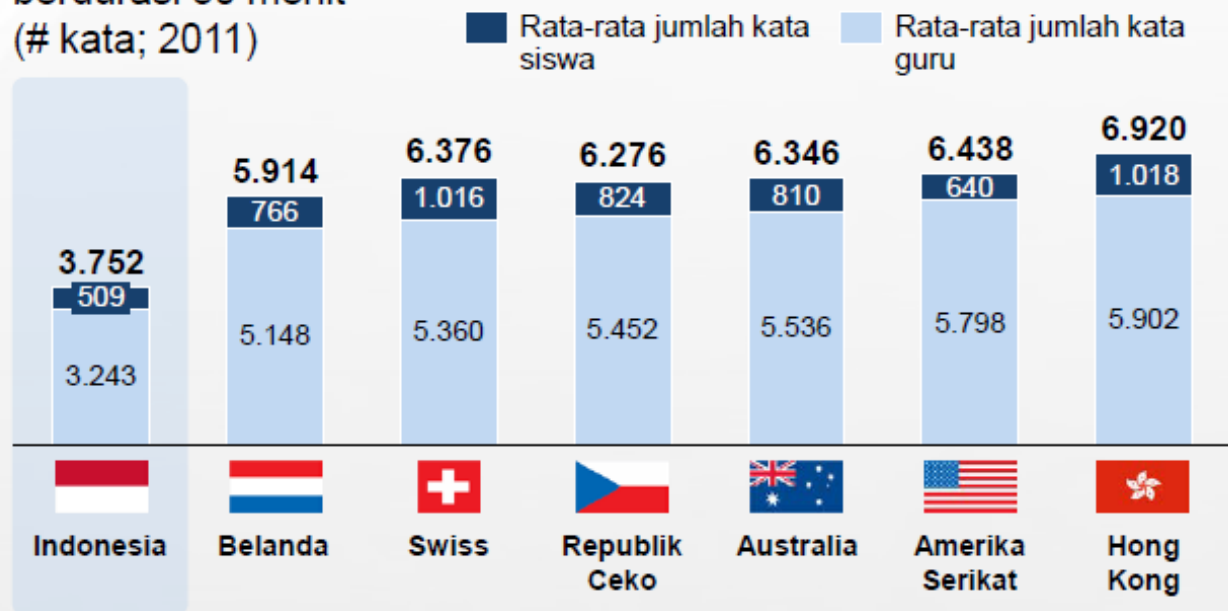
ADA PROSES/URUTAN YANG TERLEWATI



Rata-rata kata yang diucapkan dalam mata pelajaran

berdurasi 50 menit

(# kata; 2011)

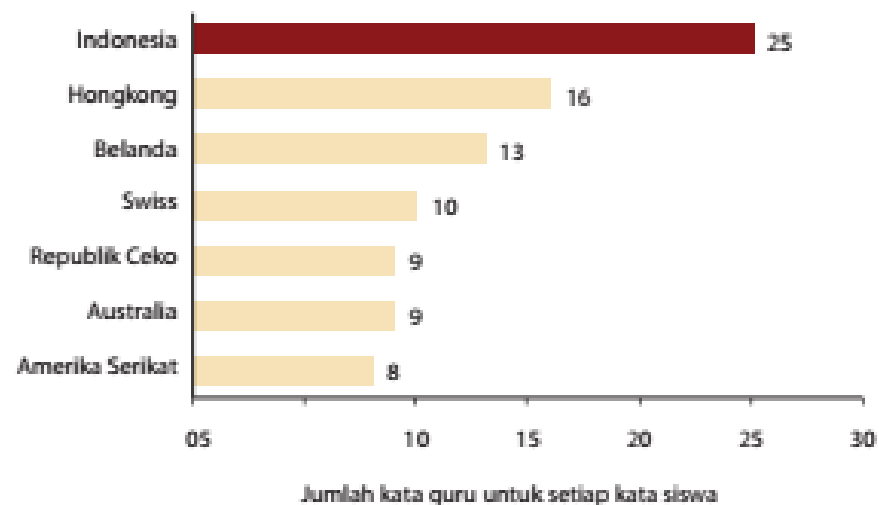


Hanya 3% dari semua kalimat yang diucapkan oleh guru yang lebih dari 23 kata; jauh lebih rendah dari negara lain sebesar 25-41%

Pertanyaan guru cenderung dangkal karena ~90% jawaban siswa hanya satu kata dan jarang melibatkan kemampuan analisis tinggi (*higher order thinking*)

Guru keluaran : 25 KATA
Anak didik: 1KATA

Grafik 3: Rata-rata jumlah kata yang diucapkan guru untuk setiap satu kata siswa

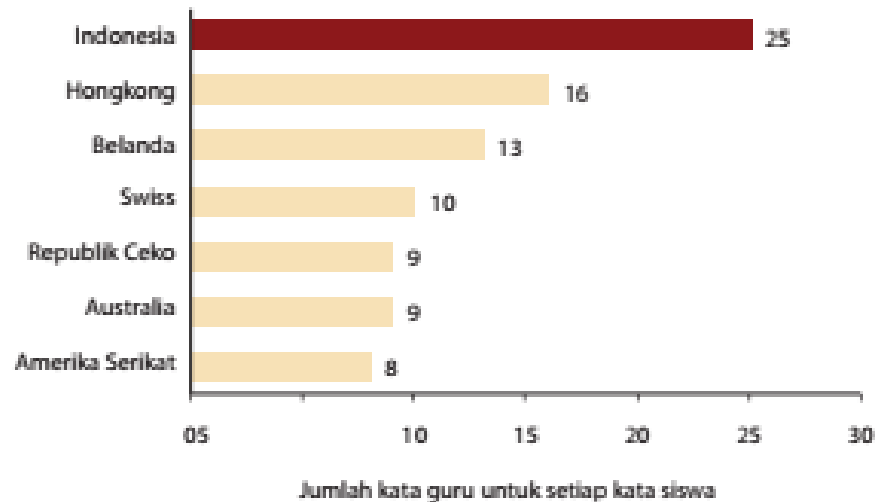


Sumber: Hasil di Indonesia digabungkan dengan Hiebert, J. et. al, (2003), halaman 109



Guru keluarkan : 25 KATA
Anak didik: 1KATA

Grafik 3: Rata-rata jumlah kata yang diucapkan guru untuk setiap satu kata siswa



Sumber: Hasil di Indonesia digabungkan dengan Hiebert, J. et. al, (2003), halaman 109

SUASANA SENANG

ANAK DIDIK AKTIF

RUANG DISKUSI INTERAKTIF



Bagaimana penerapannya?

Kisah Nabi Ibrahim



Nabi Ibrahim lahir di Babilonia. Ayahnya, Azar, seorang yang pandai membuat patung. Ia pembuat patung yang terkenal di Babilonia. Nabi Ibrahim lahir di tengah-tengah penduduk Babilonia penyembah berhala. Sejak kecil Ibrahim disuruhayahnya menjual patung keluar masuk kampung.

Karena kaurnia kecerdasan dan mata hati yang tajam dari Allah SWT, Ibrahim tahu bahwa menyembah patung adalah perbuatan yang salah. Ia sendiri merasakan bahwa Tuhan yang sebenarnya bukanlah patung-patung itu. Ia melihat sendiri bagaimana ayahnya memahat batu-batu untuk dijadikan patung. Bentuk patungpun tergantung pada kemauan ayahnya. Pikirnya dalam hati, "Kenapa ayah dan penduduk Babilonia menyembah patung yang mereka buat sendiri". Sungguh aneh pikirnya.

Melihat kenyataan yang aneh itu, timbul gagasan dalam diri Ibrahim. Walaupun masih anak-anak, ia ingin mengingatkan orang-orang dewasa disekitarnya bahwa patung itu hanyalah batu yang tidak bisa berbuat apa-apa.

Di kemudian hari ketika ia dewasa dan sudah menjadi Nabi ia berusaha mengubah penyembahan batu kepada penyembahan Allah SWT yang menciptakan alam semesta ini.

Nabi Ibrahim menjelaskan bahwa dirinya adalah utusan Allah (Rasul Allah) yang di tugaskan untuk menyadarkan penduduk Babilonia dari ajaran sesat pemujaan berhala. "Hanya Allah SWT yang patut di sembah. Allah adalah Tuhan kalian yang sesungguhnya," Sabda Nabi Ibrahim berulang-ulang.

Orang-orang Babilonia menentang Nabi Ibrahim mereka berkata "hai Ibrahim.. Engkau anak kemarin sore yang tidak tahu apa-apa. Berani betul engkau menghina ajaran nenek moyang kami untuk menyembah berhala sejak turun-temurun".

Nabi Ibrahim tetap tegar dan pantang menyerah untuk terus berda'wah menyampaikan kebenaran. Ia di hina dan diejek. Beliau terus berusaha agar kaumnya memperhatikan da'wahnya. Nabi Ibrahim amat khawatir kalau kaumnya dimurkai Allah dan mendapat azab yang pedih di akhirat kelak.

Pada suatu hari Nabi Ibrahim memperoleh ide. "Aku akan hancurkan berhala-berhala itu pada saat yang tepat. Saat-saat yang dinantipun tiba, yaitu hari raya kaum Babilonia. Kaum Babilonia biasa merayakannya dengan membuat pesta besar. Mereka memasak makanan yang serba lezat untuk disajikan kepada patung-patung sembah mereka. Kemudian mereka pergi keluar kota untuk bersukaria bersamat teman dan keluarga. Disaat-saat seperti itu kota jadi sepi, tak ada seorangpun yang mau ketinggalan berpesta dan piknik keluar kota. Waktu semua penduduk pergi, Nabi Ibrahim berdiam diri di rumah.

"Ini saatnya inilah saatnya", pikir Nabi Ibrahim.

Nabi Ibrahim pergi ke tempat patng-patung sembah orang Babilonia, ia hancurkan patung yang ada disana dengan kapak. Hanya satu yang ia tinggalkan yaitu patung yang paling besar seraya ia alungkan kapak pada patung itu.

Ketika penduduk Babilonia kembali dari pesta, mereka amat terkejut melihat tuhan-tuhan mereka hancur berantakan. Tempat penyembahan itu porak poranda. "Siapa yang menghancurkannya?" mereka bertanyanya kebingungan. Mereka amat marah bukan main. Mendadak salah seorang diantara mereka berteriak, "Aku tahu Siapa yang melakukannya! Ibrahim! Selama ini Ibrahimlah yang selalu menghina tuhan-tuhan kita. "Ya, betul sekali! pasti Ibrahim! teriak yang lain," Ayo, tangkap dia! teriak pemimpin mereka. Ayo... ayo sambut yang lain gegap gempita.

Mereka berbondong-bondong menuju rumah Nabi Ibrahim. Sepanjang jalan mereka memaki-maki beliak dengan kata-kata kasar. "hai Ibrahim, keluarlah!" teriak orang-orang itu. Begitu sampai di depan rumah Nabi Ibrahim.

Sesaat kemudian Nabi Ibrahim muncul dengan tenang menghadapi kaumnya yang begitu marah. Kemudian mereka mengajak Nabi Ibrahim untuk melihat tuhan-tuhan mereka yang hancur berantakan.

Seorang pejabat Babilonia bertanya, "Hai Ibrahim, engkaukah yang menghancurkan tuhan-tuhan kami?. "Tanyakan saja pada berhala itu" ... Ibrahim menjawab sambil menunjuk pada berhala besar yang tergantung kapak dilehernya. Mendengar sabda Ibrahim, orang-orang terdiam. Mereka tidak tahu harus menjawab apa.

Pembesar itu berkata lagi, "Engkau tahu kalau berhala itu tidak bisa bicara bukan? Berhala-berhala itu tidak bisa bicara mendengar dan melihat, mana mungkin kami bertanya kepadanya?" teriak yang lain.

Nabi Ibrahim merasa mendapat peluang untuk menunjukkan kebodohan mereka dengan menyembah berhala-berhala itu. "Lalu kenapa kalian menyembah benda yang tidak bisa apa-apa?, dan tidak bisa memberikan manfaat?" sabda Nabi mengajak kaumnya berfikir.

Nabi Ibrahim juga mengingatkan tentang kewajiban manusia untuk hanya menyembah Allah. Namun setan telah merasuki jiwa orang-orang Babilonia dan terus membisikan bahwa Ibrahim telah menghina tuhan-tuhan mereka.

Mereka belum juga sadar bahkan mereka menangkap Ibrahim dan menghukum Ibrahim dengan di bakar hidup-hidup. Namun Nabi Ibrahim selamat dari pembakaran itu dan tetap segar bugar karena Allah SWT memerintahkan api menjadi dingin dan menyelamatkan Nabi Ibrahim.

nilai kehidupan

damai	tenang
syukur	mampu melihat kesulitan/kegagalan sebagai peluang untuk belajar
peduli	menghargai perbedaan
jujur	menyampaikan kebenaran
amanah	menyampaikan yang hak: konsekuensi
sabar	tenang dalam setiap kondisi



definisi

peduli



Peduli adalah berbuat sesuatu yang berguna bagi orang lain dan diri sendiri

jujur



Sikap yang selalu dapat dipercaya dan selalu menyampaikan kebenaran

tujuan

peduli



Dengan kejujuran anak mudah mendapatkan kepercayaan dari lingkungannya.

jujur



Membangun dasar kerjasama (koperatif) dan kerja tim (team work)

berhasil bila

peduli



Mengakui kesalahan

jujur



Membantu orang lain tanpa diminta

aktivitas



candid camera

Bahaya Api



games

Mencocokkan gambar sumber api dengan tulisannya



roleplay

Bahaya bermain api



project

Membantu korban kebakaran

Mencocokkan

gambar dengan tulisannya

 pemain: 3 orang

1. Kartu-kartu gambar sumber api



2. Tulisan kata-kata sumber api

matahari

korek api

listrik

kayu

batu

gas

cara bermain

Bagi anak-anak dalam kelompok. usahakan satu kelompok berisi maksimal 6 anak.

Bagikan kartu tulisan sumber api kepada tiap anak di kelompok.

perintahkan kepada mereka untuk mencocokkan kartu tulisan sumber api di atas kartu gambar sumber api yang telah dibarkan acak berjauhan.

peserta yang meletakkan dengan benar dan paling cepat adalah pemenangnya

jelaskan mengapa gambar tersebut adalah sumber api dan bahayanya.



Bahaya Api

pemain: 5 orang

persiapan

1. Kelas/panggung dibuat menjadi suasana ruang duduk keluarga (4 kursi dan satu meja) dan halaman rumah.
2. Bahan yang dibutuhkan: Ember kosong-selang air-korek api-sampah kering-Kain basah-alat pemadam kebakaran
3. Pakaian pemadam kebakaran (buatan anak)

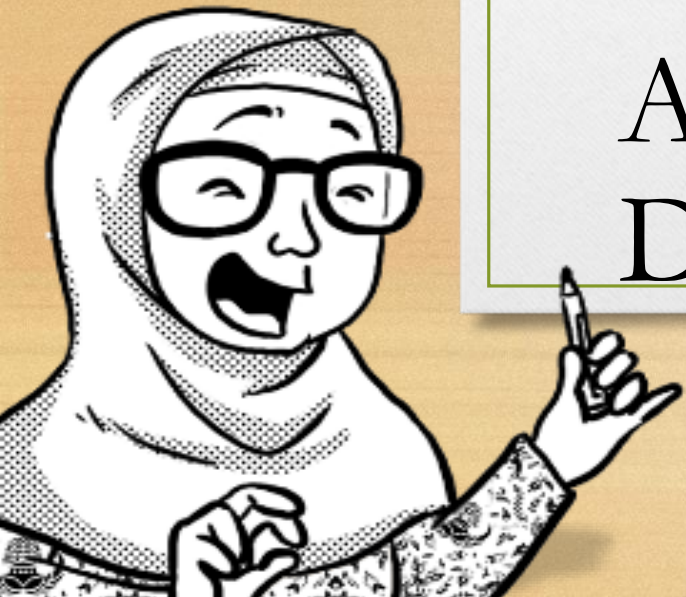
cara bermain

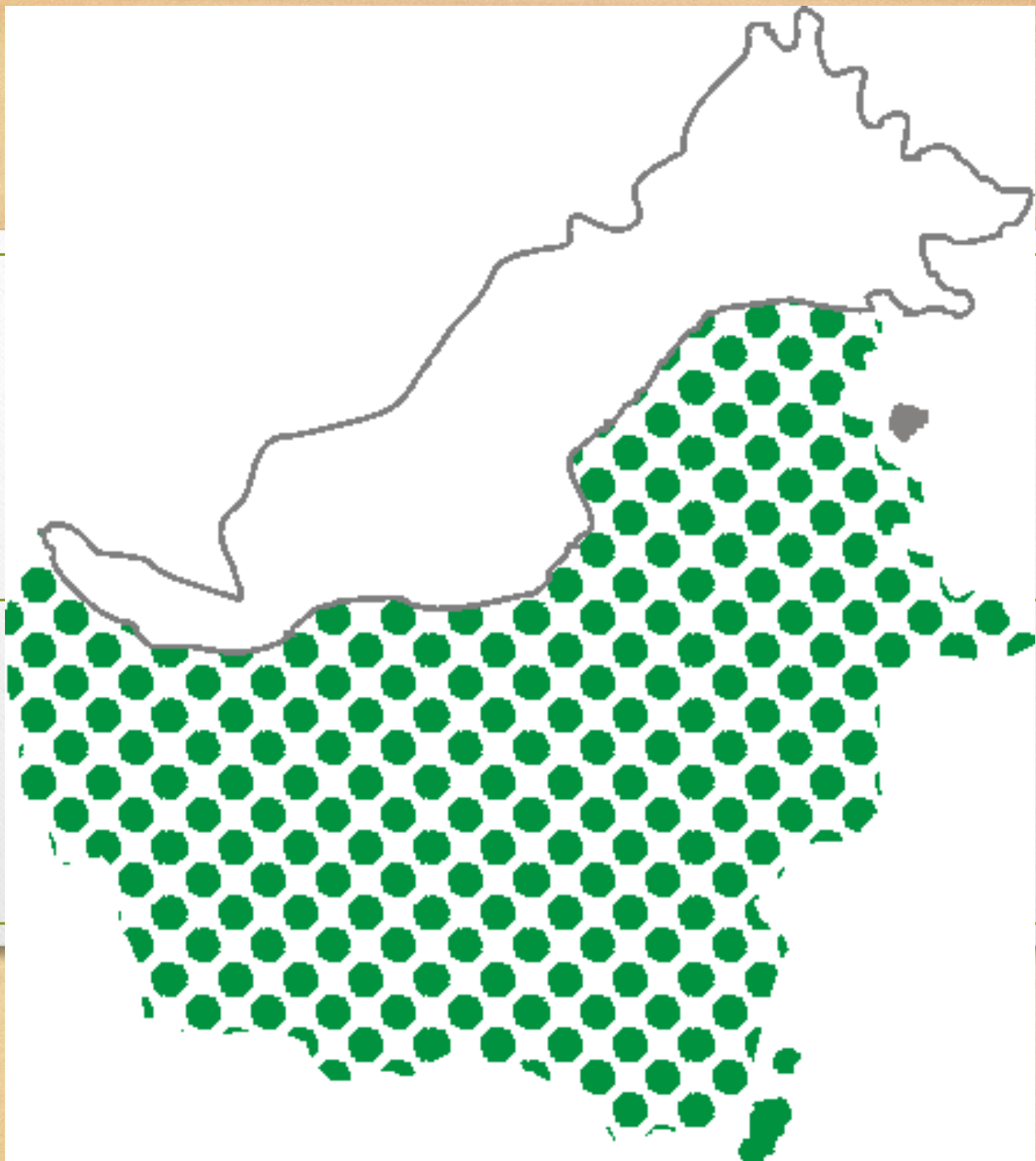
- 1 Sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan adik
- 2 Adik bermain korek api
- 3 Ayah dan kakak mengingatkan bahaya dari api

Suatu hari adik bermain korek api kembali yang kemudian dipakai untuk membakar sampah, yang lalu api tersebut menjalar ke ruang dapur yang ada gasnya sehingga meledak.

Tetangga yang terdekat membantu untuk memadamkan api tersebut, begitu pula dari dinas kebakaran.

Apa kata kunci/makna yang
Dapat kita simpulkan?







ai

2002



2002

2002

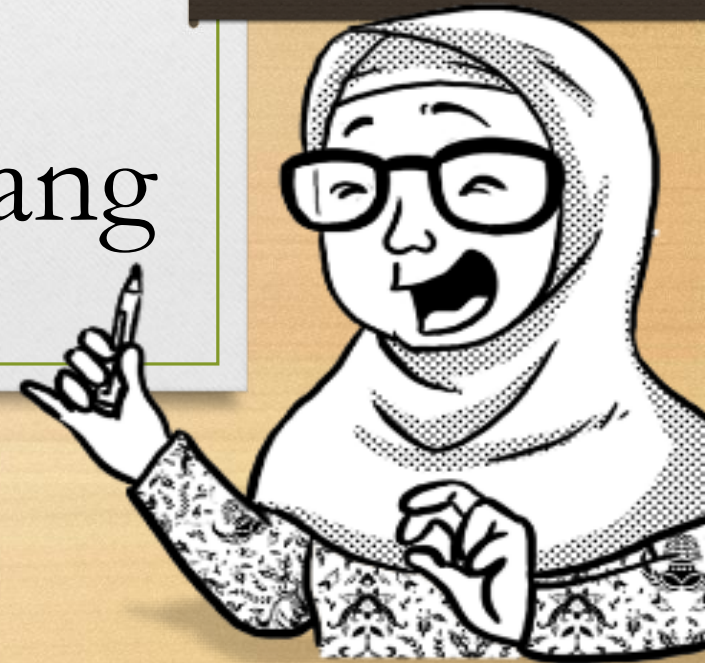




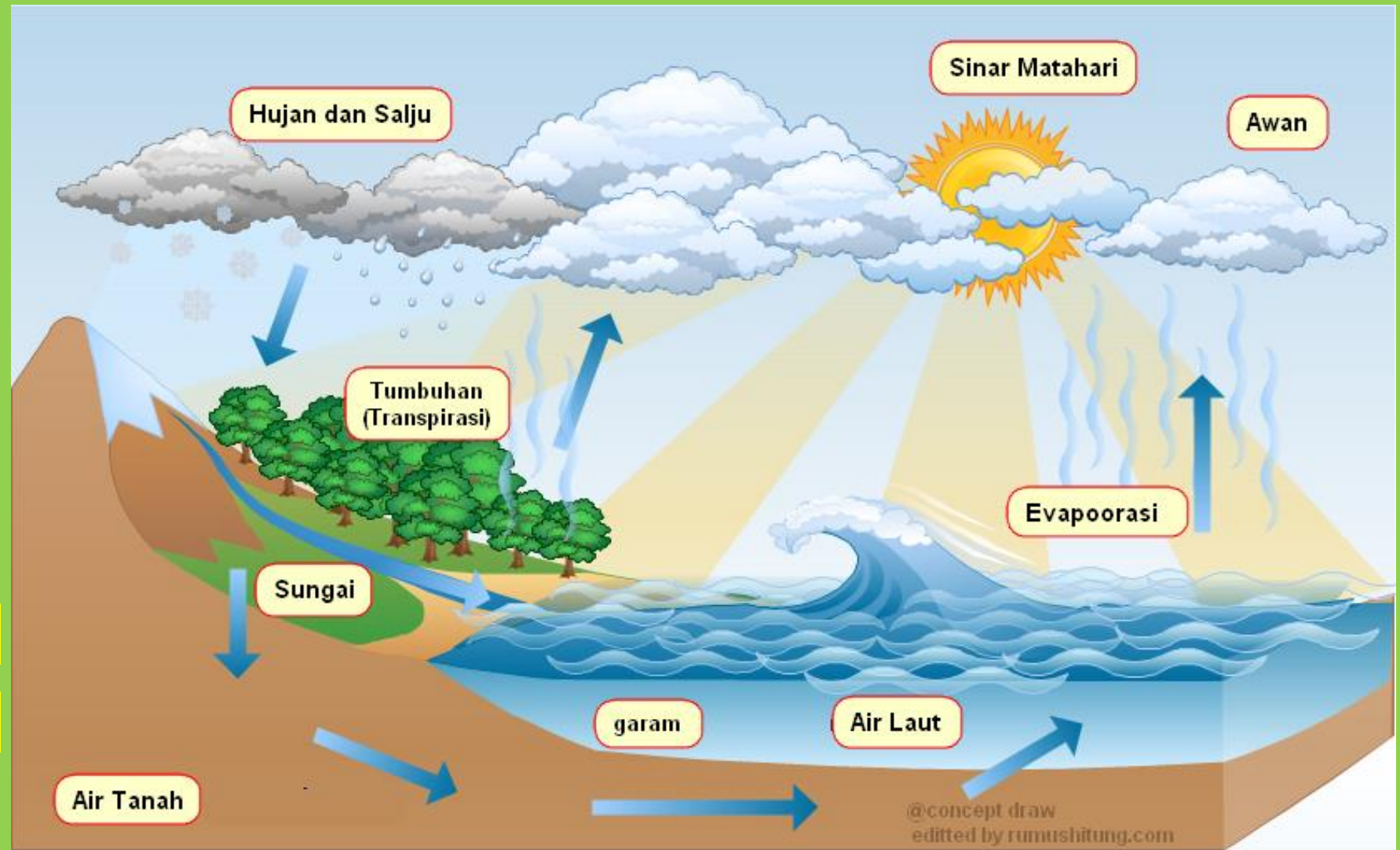




Apa kata kunci/makna yang
Dapat kita simpulkan?



PEMBELAJARAN JARAK JAUH



PROSEDURAL

KONSEPTUAL

FAKTUAL

PROSEDURAL

KONSEPTUAL

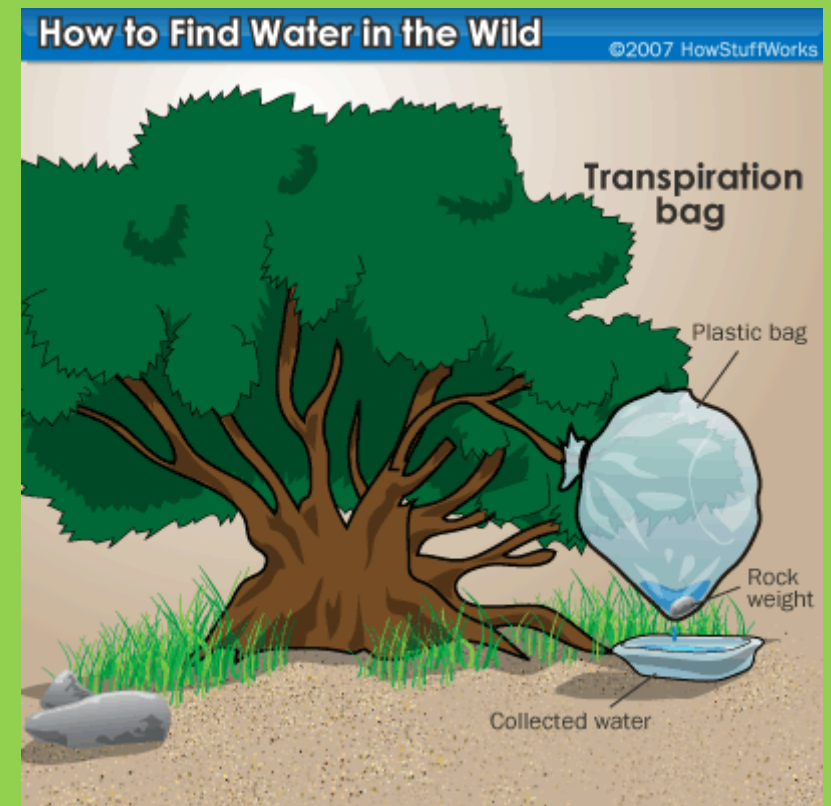
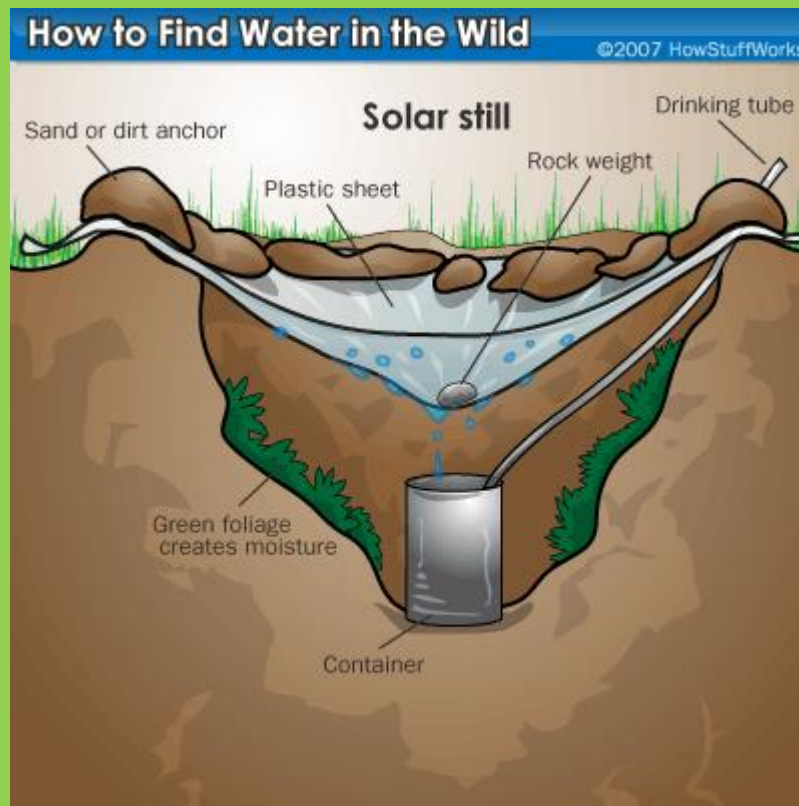
FAKTUAL



PROSEDURAL

KONSEPTUAL

FAKTUAL



fungsi pohon (bagian di atas tanah)

Menghasilkan oksigen

1,2 kg/pohon/hari

Membuat teduh/ sejuk

Menyerap panas

Menjaga kelembaban udara

Menguapkan $\frac{3}{4}$ air hujan ke
atmosfir

Mengundang burung

Menyerap debu

Ir Sobirin

Dewan Pakar DPKLTS

(Dewan Pemerhati Kehutanan dan lingkungan Tatar Sunda)



Menyerapkan air ke tanah, mengikat butir-butir tanah, mengikat air di pori tanah dengan kapilaritas dan tegangan permukaan, Serta puluhan kegunaan lainnya yang bukan hanya perlu diketahui tetapi harus disikapi dan menjadi aksi



1 pohon dewasa menahan 7 kubik air



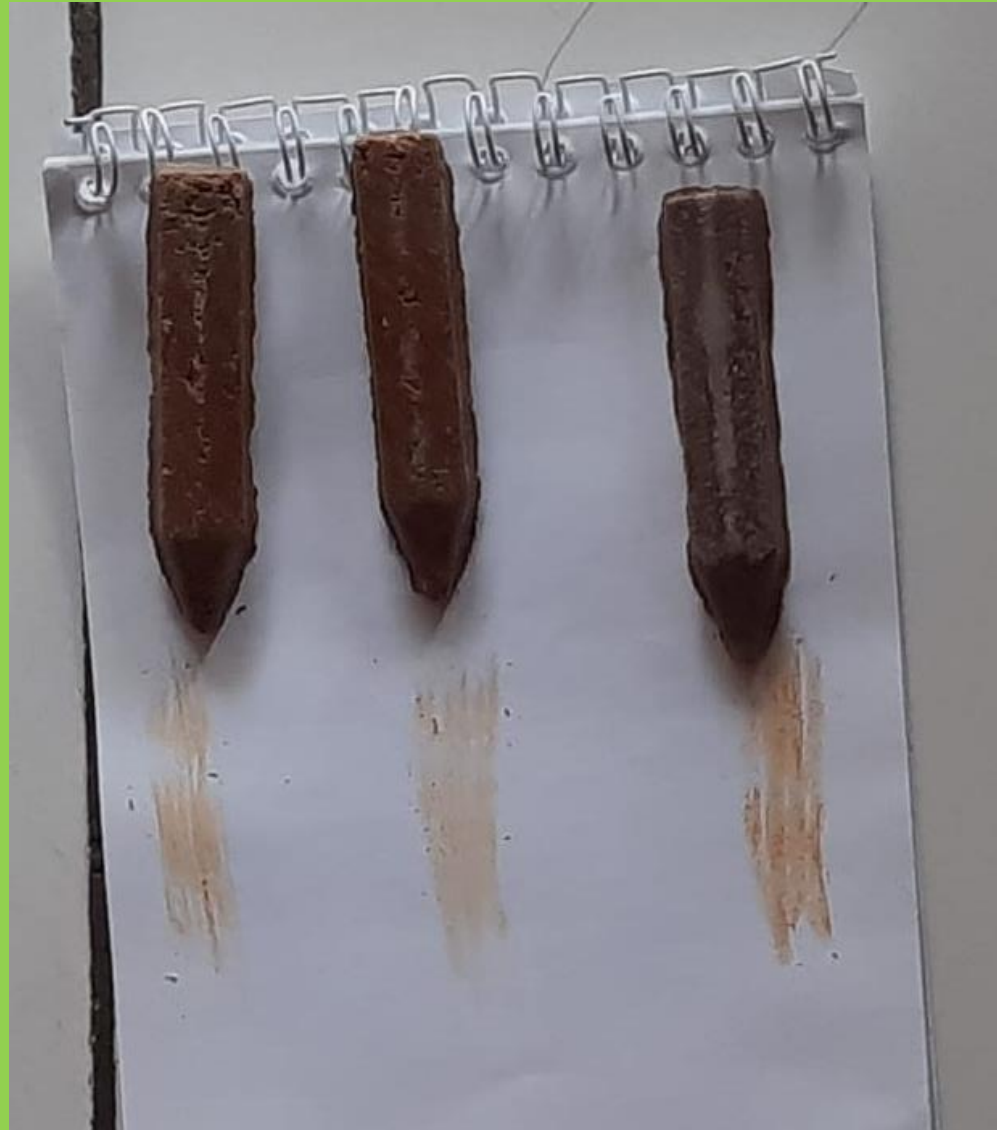
dunia membutuhkan **Indonesia**





LAKEISHA PRAJNA PATRICIA

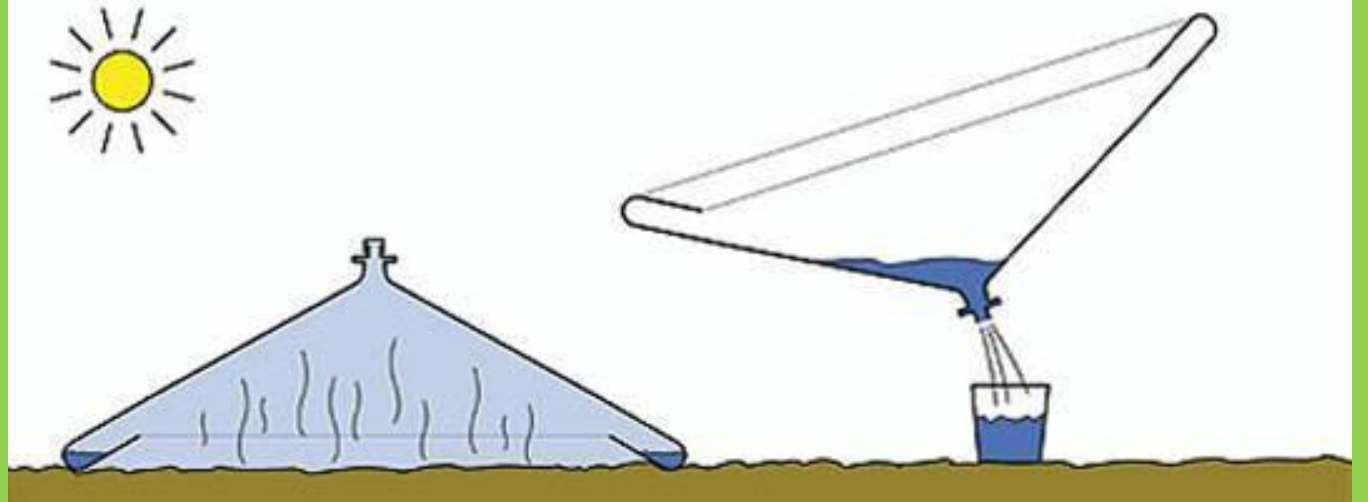
Crayon Handmade
dari tanah Liat



KRAYON DARI TANAH



PENEMUAN BERIKUTNYA



PROSEDURAL

KONSEPTUAL

FAKTUAL

Haturnuhun
Salam MAU MAMPU MAJU

