

Citi Success Fund

Dukungan finansial bagi para guru SMA dalam mewujudkan ide-ide cemerlangnya

A
44

Proposal Kegiatan Citi Success Fund 2007

Nama guru peserta	Edi Sri Widodo, S.Pd		
Bidang studi yang diajar	BIOLOGI		
Alamat rumah	Buana Gardenia Blok D4/No.13, Pinang, Kec. Pinang, Tangerang-Banten.		
	Telp: (021)98213610	HP: 0816998541	Email: damas_edi@yahoo.co
Alamat SMA	Jl. Puri Kembang Barat Raya Blok M, Puri Indah, Jakarta Barat 11610 ----- SMA NOTRE DAME		
	Telp: (021)5826335	Fax: 5826335	
Kepala Sekolah	Dra Sr. Maria Tekla, SND, Ph.D		
Jumlah siswa yang terlibat (minimal 35 siswa)	109 siswa		
Guru lain yang terlibat (jika ada)	2 orang		
Guru pembimbing (guru pemenang sebelumnya yang menjadi mentor Anda)			
PROPOSAL			
Judul Kegiatan	" PUZZLE IS THE BEST "		
Bidang kegiatan (pilih salah satu saja, untuk halaman 2 diisi sesuai pilihan topik A atau B)	<input checked="" type="checkbox"/> A Aktivitas yang meningkatkan peran siswa dalam layanan masyarakat sekitar sekolah		
	<input type="checkbox"/> B Aktivitas untuk meningkatkan penyerapan materi pelajaran sekolah		

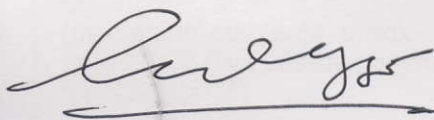
Topik dipilih untuk mempermudah penyerapan mata pelajaran apa ?	Biologi kelas X semester 2 materi animalia, khususnya materi Klasifikasi Arthropoda																
Masalah-masalah yang Anda temui	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa kesulitan memahami konsep klasifikasi Arthropoda 2. Siswa kesulitan mendapatkan contoh hewan Arthropoda 3. Siswa kurang tertarik/minat mengenal nama ilmiah hewan Arthropoda. 																
Pemecahan masalah	Pembelajaran klasifikasi Arthropoda dengan metode bermain PUZZLE dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif, sehingga belajar lebih bermakna.																
Metode pelaksanaan	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>Di dalam kelas:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Penyampaian konsep klasifikasi Arthropoda sambil bermain PUZZLE tentang Klasifikasi Arthropoda.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Di luar kelas:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Mendisign atau membuat media PUZZLE pada materi Klasifikasi Arthropoda (Arachnoidea, Crustacea, Myriapoda dan Insecta)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Di laboratorium:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Mengamati spesimen atau hewan awetan dan membandingkan dengan PUZZLE yang dibuat.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Bentuk permainan:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Menata kembali bentuk PUZZLE yang telah dibongkar, sambil mengenali gambar dan nama ilmiah serta kedudukan dalam klasifikasi makhluk hidup.</td> </tr> </table>	1	Di dalam kelas:	Penyampaian konsep klasifikasi Arthropoda sambil bermain PUZZLE tentang Klasifikasi Arthropoda.		2	Di luar kelas:	Mendisign atau membuat media PUZZLE pada materi Klasifikasi Arthropoda (Arachnoidea, Crustacea, Myriapoda dan Insecta)		3	Di laboratorium:	Mengamati spesimen atau hewan awetan dan membandingkan dengan PUZZLE yang dibuat.		4	Bentuk permainan:	Menata kembali bentuk PUZZLE yang telah dibongkar, sambil mengenali gambar dan nama ilmiah serta kedudukan dalam klasifikasi makhluk hidup.	
	1	Di dalam kelas:															
	Penyampaian konsep klasifikasi Arthropoda sambil bermain PUZZLE tentang Klasifikasi Arthropoda.																
	2	Di luar kelas:															
	Mendisign atau membuat media PUZZLE pada materi Klasifikasi Arthropoda (Arachnoidea, Crustacea, Myriapoda dan Insecta)																
	3	Di laboratorium:															
Mengamati spesimen atau hewan awetan dan membandingkan dengan PUZZLE yang dibuat.																	
4	Bentuk permainan:																
Menata kembali bentuk PUZZLE yang telah dibongkar, sambil mengenali gambar dan nama ilmiah serta kedudukan dalam klasifikasi makhluk hidup.																	
Bagaimana peran murid	Siswa secara berkelompok membuat design PUZZLE Siswa bermain PUZZLE sambil belajar.																
Bagaimana kelanjutan program dapat berlangsung	Media PUZZLE dapat diterapkan pada pembelajaran materi Biologi yang lainnya atau mata pelajaran lain.																
Daerah pelaksanaan	SMA Notre Dame, Jl.Puri Kembang Barat Raya Blok M, Puri Indah																
Waktu pelaksanaan	Bulan Februari 2008																

Hasil yang diharapkan bagi guru setelah kegiatan ini selesai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merangsang peningkatan kreativitas dan daya inovasi guru mata pelajaran biologi khususnya dan guru mata pelajaran lain 2. Guru terampil membuat media pembelajaran.
Hasil yang diharapkan bagi siswa setelah kegiatan ini selesai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tumbuhnya motivasi, apresiasi dan afeksi siswa dalam belajar Biologi sehingga akan meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. 2. Memberikan kesempatan untuk berpikir logis, kritis dan kreatif melalui model pembelajaran bermain PUZZLE.
Hasil yang diharapkan bagi sekolah, lingkungan, dan masyarakat sekitar setelah kegiatan ini selesai (dampak positif yang diharapkan dari kegiatan ini)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran di sekolah. 2. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Rincian anggaran yang dibutuhkan:	HARGA	TOTAL
1. Tripleks 18 lembar	Rp 50.000,-	Rp 900.000,-
2. Kertas HVS 80 gr F4 4 Rim	Rp 40.000,-	Rp 160.000,-
3. Tinta berwarna 4 buah	Rp 300.000,-	Rp 1.200.000,-
4. Gergaji Tripleks 20 buah	Rp 25.000,-	Rp 500.000,-
5. Pegangan gergaji 8 buah	Rp 50.000,-	Rp 400.000,-
6. Cat minyak 20 kaleng	Rp 35.000,-	Rp 700.000,-
7. Kayu list 10 batang	Rp 20.000,-	Rp 200.000,-
8. Kuas 20 buah	Rp 10.000,-	Rp 200.000,-
9. Lem 8 buah	Rp 10.000,-	Rp 80.000,-
10. Paku kecil 5 ons	Rp 5.000,-	Rp 25.000,-
11. Amplas kayu 20 lembar	Rp 5.000,-	Rp 100.000,-
12. Tak terduga	-	Rp 535.000,-
13. -----		
14. -----		
15. -----		
JUMLAH		Rp 5.000.000,-

Keterangan tambahan dapat dilampirkan pada lembar lain, maksimum 1 halaman, 1.5 spasi

Jakarta, 22-08-2007



(Edi Sri Widodo, S.Pd)

Guru

Mengetahui,


 (J. P. Maria Tekla, S.ND)
 Kepala Sekolah dan cap sekolah

Catatan:
 Semua laporan, formulir, foto dan materi pendukung lainnya yang dikirimkan untuk CSF tidak bisa dikembalikan dan menjadi milik program CSF.



Citi Foundation

