

## RAGAM KEMAMPUAN GENERIK BIOLOGI (RAHMAN, 2006)

KEMAMPUAN GENERIK BIOLOGI		
N O	RAGAM	CAKUPAN KEMAMPUAN (ANTARA LAIN:)
1	PENGAMATAN LANGSUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MENGAMATI OBYEK YANG KARAKTERISTIKNYA DAPAT DIOBSERVASI LANGSUNG OLEH INDERA BAIK MENGGUNAKAN ALAT MAUPUN TIDAK.</li> <li>- MENGUNGKAP KARAKTERISTIK OBYEK (DENGAN LISAN, TULISAN, ATAU GAMBAR) BERDASARKAN HASIL PENGINDERAAN LANGSUNG.</li> <li>- MELIHAT OBYEK MENGGUNAKAN LUP ATAU MIKROSKOP.</li> </ul>
2	PENGAMATAN TAK LANGSUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MENGAMATI OBYEK YANG KARAKTERISTIKNYA TIDAK DAPAT DIOBSERVASI LANGSUNG OLEH INDERA TETAPI EFEKNYA YANG TEROBSERVASI DENGAN ALAT ATAU MELALUI PROSES.</li> <li>- MENGOBSERVASI POTENSIAL, INTENSITAS, KANDUNGAN, ATAU KONSENTRASI SUATU ZAT DENGAN MENGGUNAKAN ALAT.</li> <li>- MENGUNGKAP KARAKTERISTIK OBYEK (DENGAN LISAN ATAU TULISAN) MELALUI PENGINDERAAN TAK LANGSUNG.</li> <li>- MENENTUKAN KONSENTRASI ZAT DENGAN TITRASI ATAU MENGGUNAKAN SPEKTROFOTOMETER.</li> <li>- MENENTUKAN AMILUM HASIL FOTOSINTESIS DENGAN LARUTAN LUGOL.</li> </ul>
3	KESADARAN SKALA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MENGGUNAKAN UKURAN, BESARAN, DAN SATUAN SERTA MEMBANDINGKAN OBYEK SATU DENGAN YANG LAIN.</li> <li>- MEMBUAT PERBANDINGAN UKURAN ANTARA OBYEK TIRUAN DENGAN OBYEK SEBENARNYA.</li> <li>- MENGGAMBAR SUATU OBYEK DENGAN PROPORSIONAL.</li> <li>- MENYAYAT OBJEK DENGAN UKURAN YANG SESUAI UNTUK DAPAT DILIHAT DI BAWAH MIKROSKOP.</li> </ul>
4	BAHASA SIMBOLIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MENGGUNAKAN ISTILAH-ISTILAH, RUMUS-RUMUS, ATAU PERHITUNGAN-PERHITUNGAN YANG MENGGUNAKAN LAMBANG-LAMBANG ATAU SIMBOL-SIMBOL.</li> <li>- MENJELASKAN SIMBOL-SIMBOL DALAM BIOLOGI.</li> <li>- MENGGUNAKAN SIMBOL-SIMBOL, ATURAN-ATURAN, RUMUS-RUMUS MATEMATIKA ATAU SAINS (KIMIA, /BIOLOGI, FISIKA) DALAM MENJELASKAN ATAU MEMECAHKAN MASALAH BIOLOGI.</li> </ul>
5	KERANGKA LOGIKA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MEMBUAT ATAU MENGGUNAKAN KRITERIA UNTUK SUATU FENOMENA.</li> <li>- MENGELOMPOKKAN BERDASARKAN KRITERIA.</li> <li>- MEMBUAT/MENGGUNAKAN KUNCI DETERMINASI.</li> <li>- MEMBUAT ATAU MENGGUNAKAN PETA KONSEP.</li> </ul>
6	SEBAB AKIBAT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MENJELASKAN, MENGHUBUNGGAN, ATAU MENENTUKAN PERLAKUAN ( PENYEBAB) DAN HASIL PERLAKUAN (AKIBAT).</li> <li>- MENENTUKAN VARIABEL (VARIABEL BEBAS, TERIKAT, KENDALI, RAMBANG).</li> <li>- MENGHUBUNGGAN DUA ATAU LEBIH VARIABEL (RUMUSAN MASALAH).</li> </ul>

		- MERUMUSKAN KESETIMBANGAN KIMIA.
7	PEMODELAN	- MEMBUAT OBYEK, AKTIVITAS, ATAU TIRUAN YANG SESUAI DENGAN ASLINYA UNTUK DIGUNAKAN SEBAGAI CONTOH. - MELAKUKAN PERAGAAN ATAU AKTIVITAS TERTENTU UNTUK DICONTOH. - MEMBUAT TABEL DATA DARI DATA YANG BELUM DITABELKAN.
		- MENGUBAH TABEL DATA KE DALAM BENTUK URAIAN ATAU SEBALIKNYA - MENGUBAH DATA KE DALAM GRAFIK ATAU SEBALIKNYA. - MENGUBAH URAIAN KATA KE DALAM BENTUK GRAFIK/GAMBAR/ SKETSA/ BAGAN ATAU SEBALIKNYA.
8	INFERENSI	- MEMBUAT KESIMPULAN BERDASARKAN DATA HASIL OBSERVASI. - MERUMUSKAN KESIMPULAN UNTUK PERSOALAN BARU BERDASARKAN AKIBAT LOGIS DARI KESIMPULAN-KESIMPULAN ATAU TEORI-TEORI YANG ADA, TANPA MELIHAT BAGAIMANA MAKNA KONKRET SESUNGGUHNYA. - MEMBUAT PENJELASAN ATAU ARGUMEN BERDASARKAN RUJUKAN. - MEMECAHKAN MASALAH BERDASARKAN RUJUKAN. - MENARIK KESIMPULAN BERDASARKAN RUJUKAN.
9	ABSTRAKSI	- MEWUJUDKAN OBYEK ABSTRAK BIOLOGI (MISAL PROSES FISILOGI) MENJADI OBYEK YANG BISA DILIHAT DAN DIPAHAMI (MISAL DALAM BENTUK GAMBAR, MODEL, ATAU ANIMASI).

(Taufik Rahman, 2006, 2007)