

LAMPIRAN 1 : Surat izin melaksanakan penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris - Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Pendidikan Matematika - Pendidikan Biologi - PG. PAUD - PG. SD

Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 Fax. (031) 3813096

Nomor : 671/KET/II.3-FKIP/F/XII/2018

Perihal : Ijin Observasi

Yang terhormat

Kepala SMP Negeri 11 Surabaya

Jl. Sawah Pulo No. 1 Surabaya

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya menghadapkan mahasiswa :

Nama : Noor Riyadi Hidayat

NIM : 20151112014

Program Studi : Pendidikan Matematika (S1)

Pada kesempatan ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan observasi guna mendapatkan data awal untuk penelitian skripsi.

Adapun judul penelitian yang diambil adalah :

**"PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF
DENGAN MEDIA JEMURAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP"**

Atas bantuan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 27 Desember 2018

Dekan,

Endah Hendarwati, S.E., M.Pd

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	
1	Format	a. Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca. b. Format penulisan isi saling terkait.				

Kesimpulan Validator

Berikan tanda cek (√) pada jawaban yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

1. Simpulan kualitas dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
 - Kurang Baik
 - Cukup Baik
 - Baik
 - Baik Sekali
2. Simpulan kelayakan dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
 - Sangat tidak layak digunakan
 - Tidak layak digunakan dan perlu banyak revisi
 - Layak digunakan dengan sedikit revisi
 - Layak digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Surabaya, 19 Juli 20.....

Validator



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI KETERLAKSANAAN
PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF PADA MATERI HIMPUNAN KELAS
VII SMP NEGERI 11 SURABAYA**

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan Media *Hanger Play* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP

Peneliti : Noor Riyadi Hidayat

Validator : *Suminah S.pd*

Pekerjaan : *Guru Matematika*

Unit Kerja : *SMP Negeri 11 Surabaya*

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu dengan menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, yaitu:

1 = Tidak Valid	3 = Valid
2 = Kurang Valid	4 = Sangat Valid
3. Komentar dan saran mohon diberikan jika menurut Bapak/Ibu pengembangan instrument ini kurang baik dan tidak baik.

B. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Perwajahan dan tata letak	Lembar observasi disusun secara menarik			✓	
2	Isi	a. Kesesuaian aspek yang ingin dinilai dengan lembar observasi b. Konsistensi dan keterkaitan yang logis antara pernyataan pada lembar observasi dan aspek yang ingin diungkap. c. Kejelasan petunjuk dan arahan.				✓ ✓ ✓
3	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku b. Bahasa muda dipahami c. Tulisan mengikuti EYD			✓ ✓	✓
4	Format	a. Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca. b. Format penulisan isi saling terkait.				✓ ✓

C. Kesimpulan Validator

Berikan tanda cek (√) pada jawaban yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

- a. Simpulan kualitas dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
- Kurang Baik
 - Cukup Baik
 - Baik
 - Baik Sekali
- b. Simpulan kelayakan dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
- Sangat tidak layak digunakan
 - Tidak layak digunakan dan perlu banyak revisi
 - Layak digunakan dengan sedikit revisi
 - Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Surabaya, *22 Juli*2019

Validator


(.....*Suminah S.Pd.*.....)

LAMPIRAN 5 : Lembar validasi respon siswa

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF

Perangkat pembelajaran draft adalah sebagai berikut.

1. Lembar validasi angket respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan kreatif
2. Spesifikasi angket respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan kreatif
3. Angket respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan kreatif

Mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian atas kualitas angket respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

1. Kebenaran konsep
2. Kesesuaian perangkat dengan indikator
3. Bahasa
4. Format

Penilaian mohon dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada Lembar Validasi sesuai dengan hasil penilaian yang Bapak/Ibu lakukan dengan kategori sebagai berikut.

- 1 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Tidak Valid**
- 2 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Kurang Valid**
- 3 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Valid**
- 4 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Sangat Valid**

Jika Bapak/Ibu memberikan penilaian bahwa butir tertentu kurang valid atau tidak valid, mohon berkenan untuk memberikan masukan pada butir terkait arau pada catatan validator.

Judul Instrumen : Angket Respon Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Permainan Kreatif
Penyusun : Noor Riyadi Hidayat
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika
Validator : Saadha Saemantri
Pekerjaan : Dosen
Unit Kerja : UM Sumbawa

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Dimohon lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom bobot nilai yang tersedia.

No	Aspek	Indikator	Bobot Nilai			
			1	2	3	4
1	Perwajahan dan tata letak	Lembar angket disusun secara menarik			✓	
2	Isi	a. Kesesuaian aspek yang ingin dinilai dengan lembar observasi b. Konsistensi dan keterkaitan yang logis antara pernyataan pada angket dan aspek yang ingin diungkap. c. Kejelasan petunjuk dan arahan			✓ ✓	✓
3	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku b. Bahasa mudah dipahami c. Tulisan mengikuti EYD				✓ ✓ ✓
4	Format	a. Jenis dan huruf yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca. b. Format penulisan isi saling terkait.				✓ ✓

Kriteria Penilaian

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid

3 = Valid
4 = Sangat Valid

Simpulan Validator

Berikan tanda cek (✓) pada jawaban yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

- a. Simpulan kualitas dan kelayakan dari pengembangan instrument adalah sebagai berikut.
- Kurang Baik
 - Cukup Baik
 - Baik
 - Sangat Baik

Catatan Validator

.....
Lebih baik jika template dibuat colorfull dgn gambar yang menarik

Surabaya, 19 Juli 2019

Validator

(Sandha Soemantri)

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF

Perangkat pembelajaran draft adalah sebagai berikut.

1. Lembar validasi angket respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan kreatif
2. Spesifikasi angket respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan kreatif
3. Angket respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan kreatif

Mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian atas kualitas angket respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

1. Kebenaran konsep
2. Kesesuaian perangkat dengan indikator
3. Bahasa
4. Format

Penilaian mohon dilakukan dengan cara memberikan tanda (√) pada Lembar Validasi sesuai dengan hasil penilaian yang Bapak/Ibu lakukan dengan kategori sebagai berikut.

- 1 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Tidak Valid**
- 2 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Kurang Valid**
- 3 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Valid**
- 4 = Jika menurut penilaian Bapak/Ibu butir **Sangat Valid**

Jika Bapak/Ibu memberikan penilaian bahwa butir tertentu kurang valid atau tidak valid, mohon berkenan untuk memberikan masukan pada butir terkait atau pada catatan validator.

Judul Instrumen : Angket Respon Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Permainan Kreatif
Penyusun : Noor Riyadi Hidayat
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika
Validator : *Sumah S. Pd*
Pekerjaan : *Guru Matematika*
Unit Kerja : *SMP Negeri 11 Surabaya*

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Dimohon lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom bobot nilai yang tersedia.

No	Aspek	Indikator	Bobot Nilai			
			1	2	3	4
1	Perwajahan dan tata letak	Lembar angket disusun secara menarik			✓	
2	Isi	a. Kesesuaian aspek yang ingin dinilai dengan lembar observasi b. Konsistensi dan keterkaitan yang logis antara pernyataan pada angket dan aspek yang ingin diungkap. c. Kejelasan petunjuk dan arahan			✓ ✓ ✓	
3	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku b. Bahasa muda dipahami c. Tulisan mengikuti EYD			✓ ✓	✓ ✓
4	Format	a. Jenis dan huruf yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca. b. Format penulisan isi saling terkait.				✓ ✓

Kriteria Penilaian

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid

3 = Valid
4 = Sangat Valid

Simpulan Validator

Berikan tanda cek (✓) pada jawaban yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

- a. Simpulan kualitas dan kelayakan dari pengembangan instrument adalah sebagai berikut.
- Kurang Baik
 - Cukup Baik
 - Baik
 - Sangat Baik

Catatan Validator

.....
.....
.....

Surabaya, 02 Juli 2019

Validator

Fuminah S.Pd.
(.....)

LAMPIRAN 6 : Lembar validasi hasil belajar siswa (*Pretest dan Posttest*)

Lembar Validasi Hasil Belajar Siswa

Mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian atas soal uraian statistika yang dirancang untuk model pembelajaran permainan kreatif dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

1. Kebenaran konsep
2. Kesesuaian perangkat dan indikator
3. Bahasa
4. Format

Penilaian mohon dilakukan dengan cara memberikan tanda (\checkmark) pada **lembar validasi** sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu lakukan dengan kategori sebagai berikut.

- 1 = Tidak Valid 3 = Valid
2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

Jika Bapak/Ibu memberikan penilaian bahwa butir tertentu kurang valid atau tidak valid, mohon berkenan untuk memberikan masukan pada butir terkait atau pada catatan validator.

Judul instrumen : Hasil Belajar Siswa
Penyusun : Noor Riyadi Hidayat
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika
Validator : Sandha Soemantri
Pekerjaan : Dosen
Unit Kerja : UM Surabaya

Petunjuk pengisian Lembar Validasi

1. Dimohon lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disesuaikan
2. Berikan tanda (\checkmark) pada kolom bobot nilai yang tersedia

Kriteria penilaian

- 1 = tidak valid 3 = Valid
2 = Kurang valid 4 = Sangat Valid

No	Aspek	Nomor Soal															
		1				2				3				4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Materi																	
1	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis berbentuk uraian)	✓															
2	Batasan Pertanyaan dan Jawaban yang diharapkan sudah sesuai			✓													
3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi			✓													
4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas			✓													
B. Kontruksi																	
5	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	✓															
6	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal			✓													
7	Table, gambar, grafik, peta atau yang sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca																
C. Bahasa																	
8	Rumusan kalimat soal komunikatif																
9	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang mengacu pada bahasa yang baku																
10	Tidak menggunakan kata/ ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																
11	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/ baku																
D. Format																	
12	Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca																
13	Format penulisan isi saling terkait																

Simpulan Validator

Berikan tanda cek (√) pada jawaban yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

- a. Simpulan kualitas dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
 - Kurang baik
 - Cukup baik
 - Baik
 - Baik sekali
- b. Simpulan kelayakan dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
 - Sangat tidak layak digunakan
 - Tidak layak digunakan dan perlu banyak revisi
 - Layak digunakan dengan sedikit revisi
 - Layak digunakan tanpa revisi

Catatan Validator

.....
.....
.....
.....

Surabaya, *13 Juli*2019

Validator


(*Sandha Soemantri*.....)

Lembar Validasi Hasil Belajar Siswa

Mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian atas soal uraian statistika yang dirancang untuk model pembelajaran permainan kreatif dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

1. Kebenaran konsep
2. Kesesuaian perangkat dan indikator
3. Bahasa
4. Format

Penilaian mohon dilakukan dengan cara memberikan tanda (\checkmark) pada lembar validasi sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu lakukan dengan kategori sebagai berikut.

- 1 = Tidak Valid 3 = Valid
2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

Jika Bapak/Ibu memberikan penilaian bahwa butir tertentu kurang valid atau tidak valid, mohon berkenan untuk memberikan masukan pada butir terkait atau pada catatan validator.

Judul instrumen : Hasil Belajar Siswa
Penyusun : Noor Riyadi Hidayat
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika
Validator : *Euminah S.Pd*
Pekerjaan : *Guru Matematika*
Unit Kerja : *SNP Negeri 11 Surabaya*

Petunjuk pengisian Lembar Validasi

1. Dimohon lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disesuaikan
2. Berikan tanda (\checkmark) pada kolom bobot nilai yang tersedia

Kriteria penilaian

- 1 = tidak valid 3 = Valid
2 = Kurang valid 4 = Sangat Valid

No	Aspek	Nomor Soal															
		1				2				3				4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Materi																	
1	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis berbentuk uraian)																
2	Batasan Pertanyaan dan Jawaban yang diharapkan sudah sesuai																
3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi																
4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas																
B. Kontruksi																	
5	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian																
6	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal																
7	Table, gambar, grafik, peta atau yang sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca																
C. Bahasa																	
8	Rumusan kalimat soal komunikatif																
9	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang mengacu pada bahasa yang baku																
10	Tidak menggunakan kata/ ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																
11	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/ baku																
D. Format																	
12	Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca																
13	Format penulisan isi saling terkait																

Simpulan Validator

Berikan tanda cek (√) pada jawaban yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

- a. Simpulan kualitas dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
 - Kurang baik
 - Cukup baik
 - Baik
 - Baik sekali
- b. Simpulan kelayakan dari pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.
 - Sangat tidak layak digunakan
 - Tidak layak digunakan dan perlu banyak revisi
 - Layak digunakan dengan sedikit revisi
 - Layak digunakan tanpa revisi

Catatan Validator

Kalau bisa sealmnya dikas' sedikit rumit.

.....

.....

.....

.....

Surabaya, *20* Juli2019

Validator


(*Fuminah S.p.d.*)

LAMPIRAN 7 : Lembar Validasi RPP

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP NEGERI 11 SURABAYA

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan Media *Hanger Play* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP

Peneliti : Noor Riyadi Hidayat

Validator : Sandha Soenatri

Tanggal Validator : 19 Juli 2019

Pekerjaan : Dosen

Unit Kerja : UMSurabaya

Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini 10 komponen validasi yaitu identitas RPP, alokasi waktu, rumusan indikator pencapaian materi dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, bahasa, dan format.
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda, yaitu:

1 : Sangat tidak sesuai	3 : Sesuai
2 : Kurang Sesuai	4 : Sangat Sesuai

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A Identitas RPP					
1	Satuan Pendidikan tercantum dengan jelas				✓
2	Tingkatan kelas tercantum dengan jelas				✓
3	Tingkatan semester tercantum dengan jelas				✓
4	Nama mata pelajaran tercantum dengan jelas				✓
5	Topik tercantum dengan jelas				✓
6	Alokasi tercantum dengan jelas				✓
7	Kompetensi inti tercantum dengan jelas				✓
8	Kompetensi dasar tercantum dengan jelas				✓
9	Indikator dan tujuan pembelajaran tercantum dengan jelas.				✓
B Alokasi Waktu					
10	Alokasi waktu cukup dan efektif			✓	
11	Waktu yang diberikan sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa (efisien)			✓	
C Rumusan Indikator Pencapaian Materi dan Tujuan Pembelajaran					
12	Rumusan indikator pencapaian materi sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				✓
13	Indikator mampu mewakili kompetensi yang				✓

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	diharapkan				
14	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang akan dicapai				✓
15	Tujuan pembelajaran mampu mencakup semua kompetensi yang dibutuhkan				✓
16	Penggunaan kata kerja operasional yang dapat diukur/diamati				✓
D	Materi Pembelajaran				
17	Materi prasyarat sesuai dengan materi pokok yang akan dipelajari				✓
18	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi				✓
19	Materi pembelajaran disajikan secara runtut dan sistematis				✓
20	Materi pembelajaran yang disajikan memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan				✓
21	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa				✓
E	Model Pembelajaran				
22	Model pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓
23	Pendekatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓
24	Model pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran				✓
25	Pendekatan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran				✓
26	Model dan pendekatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓
F	Sumber Pembelajaran				
27	Sumber belajar pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
28	Sumber belajar pembelajaran sesuai dengan materi dan model pembelajaran			✓	
G	Kegiatan Pembelajaran				
29	Kegiatan pembelajaran dapat membangun pemikiran serta pengetahuan siswa			✓	
30	Kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan keterlibatan siswa dalam kegiatan permainan kreatif				✓
31	Kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan respon dan pertanyaan dari peserta didik				✓
32	Kegiatan pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berdiskusi secara kelompok (<i>Cooperative Learning</i>)				✓
33	Diakhir kegiatan pembelajaran dilakukan				✓

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	refleksi terhadap materi yang dipelajari				
H	Penilaian Hasil Belajar				
34	Ketepatan pemilihan Teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran				✓
35	Kesesuaian butir instrument dengan tujuan/indikator				✓
36	Keterwakilan indikator dan tujuan				✓
37	Kejelasan prosedur penilaian				✓
38	Instrumen penilaian kognitif lengkap			✓	
39	Instrumen penilaian sikap lengkap				✓
40	Instrumen penilaian keterampilan				✓
I	Bahasa				
41	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku				✓
42	Bahasa mudah dipahami				✓
43	Tulisan mengikuti EYD				✓
J	Format				
44	Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca.				✓
45	Format penulisan isi saling terkait				✓

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan dinyatakan:

a.	Layak untuk digunakan
b.	Layak untuk digunakan setelah direvisi sesuai saran
c.	Belum layak untuk digunakan

(Mohon lingkari salah satu huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Surabaya, 19 Juli 2019

Validator

(Sandha Soematri)

LAMPIRAN 8 : Lembar validasi LKS

LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP NEGERI 11 SURABAYA

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan Media *Hanger Play* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP

Peneliti : Noor Riyadi Hidayat

Validator : Sandha Soemantri

Pekerjaan : Dosen

Unit Kerja : UMSurabaya

Petunjuk pengisian :

1. Lembar penilaian ini meliputi 3 komponen yaitu komponen kelayakan isi, kelayakan penyajian, bahasa dan format.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda, yaitu:
1 : Sangat Tidak Baik 3 : Baik
2 : Kurang Baik 4 : Sangat Baik
3. Komentar dan saran mohon diberikan pada poin IV dan kesimpulan diberikan pada poin V.

I. Kelayakan Isi

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Uraian Materi dengan KD					
1	Kelengkapan materi				
2	Keluasan materi				
3	Kedalaman materi				
B. Keakuratan Materi					
4	Keakuratan konsep dan definisi				
5	Keakuratan fakta dan data				
6	Keakuratan contoh dan kasus				
7	Keakuratan gambar dan ilustrasi				
8	Keakuratan istilah				
9	Keakuratan notasi dan symbol				
10	Keakuratan acuan pustaka				
C. Kemutakhiran Materi					
11	Kemutakhiran konteks, kasus, dan ilustrasi				
12	Kemutakhiran Pustaka				
D. Potensi Memunculkan Keingintahuan					
13	Mendorong keingintahuan siswa				

II. Komponen Kelayakan Penyajian

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Teknik Penyajian				
20	Konsistensi sistematika sajian				
21	Kesistematian konsep				
B	Pendukung Penyajian				
22	Kejelasan indikator pencapaian materi				
23	Kemenarikan pembangkit motivasi belajar pada awal kegiatan				
24	Kesesuaian latihan soal pada setiap akhir sub kegiatan				
25	Kejelasan pengantar di bagian LKS				
26	Kesesuaian daftar pustaka				
C	Penyajian Pembelajaran				
27	Keterlibatan peserta didik				
28	Keterkaitan antar sub-kegiatan				
29	Keutuhan makna dalam setiap kegiatan/sub kegiatan/alinea				
30	Kejelasan petunjuk kegiatan				
31	Pengembangan strategi/model				

III. Bahasa dan Format

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Bahasa				
32	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
33	Bahasa mudah dipahami				
34	Tulisan mengikuti EYD				
B	Format				
35	Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca				
36	Format penulisan isi saling terkait				

IV. Komentar Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN
PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF PADA MATERI
HIMPUNAN KELAS VII SMP NEGERI 11 SURABAYA**

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan Media *Hanger Play* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP

Peneliti : Noor Riyadi Hidayat

Validator : *Sumitah S.Pd*

Pekerjaan : *Guru Matematika*

Unit Kerja : *SMP Negeri 11 Surabaya*

Petunjuk pengisian :

1. Lembar penilaian ini meliputi 3 komponen yaitu komponen kelayakan isi, kelayakan penyajian, bahasa dan format.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda, yaitu:
1 : Sangat Tidak Baik 3 : Baik
2 : Kurang Baik 4 : Sangat Baik
3. Komentar dan saran mohon diberikan pada poin IV dan kesimpulan diberikan pada poin V.

I. Kelayakan Isi

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Uraian Materi dengan KD					
1	Kelengkapan materi			✓	
2	Keluasan materi			✓	
3	Kedalaman materi			✓	
B. Keakuratan Materi					
4	Keakuratan konsep dan definisi			✓	
5	Keakuratan fakta dan data				✓
6	Keakuratan contoh dan kasus			✓	
7	Keakuratan gambar dan ilustrasi				✓
8	Keakuratan istilah			✓	✓
9	Keakuratan notasi dan symbol			✓	
10	Keakuratan acuan pustaka			✓	
C. Kemutakhiran Materi					
11	Kemutakhiran konteks, kasus, dan ilustrasi			✓	
12	Kemutakhiran Pustaka			✓	
D. Potensi Memunculkan Keingintahuan					
13	Mendorong keingintahuan siswa			✓	

II. Komponen Kelayakan Penyajian

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Teknik Penyajian				
20	Konsistensi sistematika sajian				✓
21	Kesistematian konsep				✓
B	Pendukung Penyajian				
22	Kejelasan indikator pencapaian materi			✓	
23	Kemenarikan pembangkit motivasi belajar pada awal kegiatan				✓
24	Kesesuaian latihan soal pada setiap akhir sub kegiatan			✓	
25	Kejelasan pengantar di bagian LKS			✓	
26	Kesesuaian daftar pustaka			✓	
C	Penyajian Pembelajaran				
27	Keterlibatan peserta didik			✓	
28	Keterkaitan antar sub-kegiatan				✓
29	Keutuhan makna dalam setiap kegiatan/sub kegiatan/alinea			✓	
30	Kejelasan petunjuk kegiatan			✓	
31	Pengembangan strategi/model				✓

III. Bahasa dan Format

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Bahasa				
32	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku			✓	
33	Bahasa muda dipahami			✓	
34	Tulisan mengikuti EYD			✓	
B	Format				
35	Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca				✓
36	Format penulisan isi saling terkait				✓

IV. Komentar Dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN 9 : Lembar observasi keaktifan siswa

PERTEMUAN I

Kelompok 1		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Abdul Aziz	8	3	3	2	4	0	0	0	20
2	Berliana P. Siwa	9	1	4	3	2	0	1	0	20
3	Giffauzan Augusta	9	0	6	2	3	0	0	0	20
4	Moch. fikri	9	1	6	3	1	0	0	0	20
5	Nizar Husain	9	2	4	3	2	0	0	0	20
6	Muflichul Ammar	9	2	3	3	2	0	1	0	20
JUMLAH		53	9	26	16	14	0	2	0	120
Kelompok 2		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Abiyyu Bilhuda	8	0	3	0	3	6	0	0	20
2	Brian Aditya	8	1	2	1	2	6	0	0	20
3	Gusti Candra	10	0	2	1	1	6	0	0	20
4	Fariel Firzansyah	7	3	3	1	0	6	0	0	20
5	Novalita Maharani	7	2	3	0	1	6	0	1	20
JUMLAH		40	6	13	3	7	30	0	1	100
Kelompok 3		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Aditia Hermanto	9	1	5	2	2	0	1	0	20
2	Caya Puspitasari	11	0	4	2	2	0	1	0	20
3	M. Fajar Hidayat	9	0	7	1	2	0	1	0	20
4	Fahril Ramadhani	9	1	4	3	2	0	0	1	20
5	Nur Afia Rahmat	9	2	3	2	3	0	1	0	20
JUMLAH		47	4	23	10	11	0	4	1	100
Kelompok 4		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Amelia Yunita Sari	7	2	3	1	1	6	0	0	20
2	Dean Elisa	7	1	3	0	3	6	0	0	20
3	Mayla Az-zahra	5	1	3	3	2	6	0	0	20
4	Muhammad Isra	7	1	3	2	1	6	0	0	20
5	Riski Atika Putri	7	1	3	1	1	6	0	1	20
JUMLAH		33	6	15	7	8	30	0	1	100
Kelompok 5		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Arjuna Johanda	7	2	3	3	4	0	1	0	20
2	Safira Hijri	5	6	4	1	2	0	2	0	20
3	Dimas Saputa	7	3	3	2	5	0	0	0	20
4	Ayu Firnanda	8	3	6	2	0	0	1	0	20
5	Putri Anggraini	7	3	5	1	3	0	0	1	20
JUMLAH		34	17	21	9	14	0	4	1	100
Kelompok 6		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Bening Monalisa	6	1	4	2	1	6	0	0	20
2	Sandy Ferbiansyah	5	2	3	2	2	6	0	0	20
3	Hanif Julianto	7	0	3	2	2	6	0	0	20
4	Najwa Alia	4	3	4	2	1	6	0	0	20
5	Zakiya Intan	5	3	3	0	2	6	0	1	20
6	Chairul Anam	6	1	4	2	1	6	0	0	20
JUMLAH		33	10	21	10	9	36	0	1	120

PERTEMUAN II

Kelompok 1		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Abdul Aziz	6	3	3	1	1	6	0	0	20
2	Berliana P. Siwa	8	0	4	1	1	6	0	0	20
3	Giffauzan Augusta	6	2	2	2	2	6	0	0	20
4	Moch. fikri	6	2	3	1	2	6	0	0	20
5	Nizar Husain	6	3	2	1	2	6	0	0	20
6	Muflichul Ammar	5	2	5	1	1	6	0	0	20
JUMLAH		37	12	19	7	9	36	0	0	120
Kelompok 2		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Abiyyu Bilhuda	5	1	4	5	4	0	0	1	20
2	Brian Aditya	6	4	3	3	3	0	1	0	20
3	Gusti Candra	10	2	3	3	1	0	1	0	20
4	Fariel Firzansyah	6	0	8	4	1	0	1	0	20
5	Novalita Maharani	6	3	1	3	6	0	1	0	20
JUMLAH		33	10	19	18	15	0	4	1	100
Kelompok 3		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Aditia Hermanto	6	2	1	3	2	6	0	0	20
2	Caya Puspitasari	8	1	1	0	4	6	0	0	20
3	M. Fajar Hidayat	9	1	1	2	1	6	0	0	20
4	Fahril Ramadhani	8	1	1	3	1	6	0	0	20
5	Nur Afia Rahmat	8	2	2	1	1	6	0	0	20
JUMLAH		39	7	6	9	9	30	0	0	100
Kelompok 4		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Amelia Yunita Sari	8	1	4	3	3	0	1	0	20
2	Dean Elisa	8	3	4	3	1	0	1	0	20
3	Mayla Az-zahra	8	3	3	3	2	0	1	0	20
4	Muhammad Isra	9	0	5	4	1	0	1	0	20
5	Riski Atika Putri	8	1	1	5	5	0	0	0	20
JUMLAH		41	8	17	18	12	0	4	0	100
Kelompok 5		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Arjuna Johanda	8	2	1	2	1	6	0	0	20
2	Safira Hijri	8	1	2	1	2	6	0	0	20
3	Dimas Saputa	8	1	1	3	0	6	0	1	20
4	Ayu Firnanda	8	2	1	1	2	6	0	0	20
5	Putri Anggraini	5	1	3	3	2	6	0	0	20
JUMLAH		37	7	8	10	7	30	0	1	100
Kelompok 6		1	2	3	4	5	6	7	8	total
1	Bening Monalisa	8	1	4	4	3	0	0	0	20
2	Sandy Ferbiansyah	7	2	5	1	4	0	1	0	20
3	Hanif Julianto	10	0	5	4	1	0	0	0	20
4	Najwa Alia	9	1	4	2	2	0	2	0	20
5	Zakiya Intan	7	1	4	2	5	0	1		20
6	Chairul Anam	7	2	4	2	3	0	1	1	20
JUMLAH		48	7	26	15	18	0	5	1	120

KELOMPOK	Pertemuan Ke-I							
	Keaktifan Siswa							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Kelompok 1	53	9	26	16	14	0	2	0
Kelompok 2	40	6	13	3	7	30	0	1
Kelompok 3	47	4	23	10	11	0	4	1
Kelompok 4	33	6	15	7	8	30	0	1
Kelompok 5	34	17	21	9	14	0	4	1
Kelompok 6	33	10	21	10	9	36	0	1
JUMLAH	240	52	119	55	63	96	10	5

KELOMPOK	Pertemuan Ke-II							
	Keaktifan Siswa							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Kelompok 1	37	12	19	7	9	36	0	0
Kelompok 2	33	10	19	18	15	0	4	1
Kelompok 3	39	7	6	9	9	30	0	0
Kelompok 4	41	8	17	18	12	0	4	0
Kelompok 5	37	7	8	10	7	30	0	1
Kelompok 6	48	7	26	15	18	0	5	1
JUMLAH	235	51	95	77	70	96	13	3

Pertemuan Ke-	Keaktifan Siswa							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	240	52	119	55	63	96	10	5
2	235	51	95	77	70	96	13	3
JUMLAH	475	103	214	132	133	192	23	8
RATA-RATA	14,84	3,22	6,69	4,13	4,16	6	0,71875	0,3
Pembulatan	15	3	7	4	4	6	1	0

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Kelas : VII A

Pertemuan : 1

Hari/Tanggal :

Pokok Bahasan : Himpunan

A. Petunjuk pengisian untuk observer :

Amatilah keaktifan belajar matematika siswa dalam subjek penelitian selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar observasi dengan prosedur berikut:

1. Lakukan pengamatan selama setiap 5 menit.
2. Tulislah kode kategori pada kolom yang tersedia dengan keaktifan yang dilakukan siswa.

B. Kategori Pengamatan :

1. Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/siswa
2. Menemukan jawaban dan cara menjawab masalah
3. Membaca buku paket
4. Berdiskusi antar teman
5. Bertanya kepada guru jika ada kesulitan
6. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
7. Mengajukan pertanyaan/menanggapi pada setiap presentasi
8. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran

Kelompok	No	Nama siswa	Menit Ke-															
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
5	1	Arjuna Johanda	1	2	5	4	4	5	1	4	1	3	5	1	2	2	3	1
	2	Safira Hijri	1	3	4	2	2	3	5	2	3	7	1	2	3	3	2	1
	3	Dimas Saputa	1	5	2	1	3	2	1	3	4	1	3	1	2	4	5	1
	4	Ayu Firmanda	1	3	1	3	3	4	3	2	1	4	3	2	4	7	2	1
	5	Putri Anggraini	1	2	3	2	1	3	5	2	3	4	2	5	8	1	3	1
6	1	Bening Monalisa	1	4	3	2	1	6	6	6	6	6	1	3	4	3	1	
	2	Sandy Ferbiansyah	1	3	4	3	5	6	6	6	6	6	2	1	2	5	1	
	3	Hanif Julianto	1	5	5	4	3	6	6	6	6	6	1	3	1	4	1	
	4	Najwa Alia	1	2	3	5	2	6	6	6	6	6	4	2	2	2	1	
	5	Zakiya Intan	1	3	5	2	3	6	6	6	6	6	2	3	3	5	1	

Pengamat

[Signature]
 Kerdy Prokary
 2015-11-2003

LAMPIRAN 10 : Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SMP Negeri 11 Surabaya
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Himpunan
Peneliti : Noor Riyadi Hidayat
Nama Guru :
Jabatan :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur tingkat keterlaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika wajib materi statistika yang dilaksanakan peneliti di dalam kelas.

Sehubungan dengan hal ini, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas sesuai dengan indikator yang telah ditentukan oleh instrumen.

B. Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (\checkmark) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian.
2. Makna poin penilaian adalah 1 (tidak terlaksana), 2 (terlaksana dengan kurang jelas), 3 (terlaksana dengan jelas), dan 4 (terlaksana dengan sangat jelas)
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan komentar atau masukan bebas dan dapat ditulis langsung pada tempat yang disediakan.
4. Terima kasih atas bantuan Bapak/Ibu sekalian

C. Penilaian

No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
Fase I					
Menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi belajar siswa					
1	Guru membuka pelajaran dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa				✓
2	Guru memotivasi dan mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya				✓
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai			✓	
4	Guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami konsep himpunan dan memberikan gambaran tentang aplikasi nilai sehari-hari			✓	
Kegiatan Inti					
Fase II					
Mempresentasikan Informasi					
5	Guru mempersiapkan media <i>Hanger Play</i>				✓
6	Guru menyampaikan teknis bermain dengan media <i>Hanger Play</i>			✓	
7	Siswa mendengarkan saat guru menyampaikan materi pembelajaran			✓	
8	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai stimulus			✓	
9	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait himpunan			✓	
10	Siswa bertanya mengenai materi yang dijelaskan guru.			✓	
Fase III					
Mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar					
11	Guru mengorganisir siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri 5-6 kelompok.				✓
12	Siswa diberi Lembar Kerja Siswa (LKS)			✓	
13	Guru memberikan penjelasan cara mengerjakan LKS				✓
14	Guru mengorganisir siswa untuk bermain dengan media <i>Hanger Play</i> di dalam kelas			✓	
Fase IV					
Membimbing kelompok bekerja dan belajar					
15	Setiap kelompok mengambil jenis data				

No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	sesuai dengan petunjuk yang disampaikan atau yang tertulis dalam lembar kerja oleh guru			✓	
16	Setiap kelompok menulis jenis data yang diambil kemudian ditulis di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru			✓	
17	Setiap kelompok dari semua kelompok menuliskan jenis data yang diperoleh kedalam media <i>hanger play</i> sesuai dengan jenis data masing-masing			✓	
18	Setiap kelompok memilih jenis data yang ada di media <i>hanger play</i> kemudian mengolah data tersebut dan ditulis kedalam lembar kerja			✓	
19	Setelah data di olah setiap kelompok, hasil datanya ditulis kedalam media <i>hanger play</i>				✓
20	Setiap kelompok mempresentasikan hasil secara bergantian			✓	
Fase IV					
Evaluasi					
21	Setiap kelompok memberikan kesimpulan dari permainan dengan media <i>hanger play</i> tersebut			✓	
22	Guru memberikan kesimpulan terakhir sebelum penutupan pembelajaran				✓
Penutup					
Fase V					
Memberikan Penghargaan dan penutupan					
23	Guru mengumumkan dan memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik dalam permainan.			✓	
24	Guru mengucapkan salam penutup				✓

D. Komentar dan Saran

Guru masih sedikit bingung dengan menerapkan media *hanger play*. Saran saya agar peneliti mengajarkan guru dengan detail bagaimana cara bermain dgn Media *hanger play*.

Surabaya,2019

Pengamat

U. Baya
 (.....)
 2015/11/2021

LAMPIRAN 11 : Lembar observasi respon siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF

Nama : fadhilla Ramadhani Nur priyanti
Kelas : U11 A
No. Absen : 11

A. Tujuan

Angket respon siswa merupakan instrument untuk mengukur seberapa tinggi tingkat tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kreatif

B. Petunjuk

1. Berikut ini disajikan beberapa pernyataan mengenai respon siswa terhadap metode permainan kreatif. Anda diharapkan memberi pernyataan dengan memilih pilihan berikut.
 - ya
 - tidak
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan perasaan, keinginan, dan keadaan kalian yang sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
3. Jangan ada satu nomor pun yang terlewatkan, karena tidak ada jawaban yang salah.
4. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

C. Pernyataan

Tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode permainan kreatif

No	Pernyataan	Skala Penilaian	
		ya	Tidak
1	Pembelajaran menggunakan metode permainan kreatif membuat saya senang dan tertarik terhadap mata pelajaran statistika	✓	
2	Pembelajaran menggunakan metode permainan kreatif membuat saya mudah memahami mata pelajaran statistika	✓	
3	Pembelajaran permainan kreatif membuat saya aktif dalam bekerja kelompok	✓	
4	Pembelajaran menggunakan permainan kreatif membuat saya memiliki kemampuan bekerjasama dengan baik	✓	
5	Pembelajaran menggunakan permainan kreatif seperti tidak ada bedanya dengan pelajaran yang biasa dilakukan		✓
6	Pembelajaran menggunakan permainan kreatif membuat saya malas untuk menyimak materi yang dipelajari.		✓

D. Komentar dan Saran

Komentar

Saya lebih suka pembelajaran jika menggunakan alat kreatif seperti contohnya tadi Pak ya di buat gantungan baju bajunya dan diisi dengan data median. Saya ingin highlight atau ketapkan cara belajar kreatif seperti itu.

Saran

Saya ingin highlight atau ketapkan cara belajar kreatif seperti itu.

LAMPIRAN 12 : Lembar observasi hasil belajar siswa

PRETEST

55

TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Matematika
Nama : Berliana Putri Siwa
Kelas/No.Absen : VIIA/7



Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat dan kerjakan semua soal dibawah ini dengan baik dan benar
2. Kerjakan secara individu dan tidak diperkenankan untuk membuka catatan serta diskusi atau kerja sama dengan teman
3. Untuk mempermudah dalam mengerjakan, kerjakanlah yang lebih mudah terlebih dahulu
4. Kerjakan pada lembar yang telah disediakan

1. Isilah tanda centang (✓) diantara kumpulan berikut ini, manakah yang termasuk himpunan dan yang bukan himpunan.

Kumpulan	Himpunan	Bukan Himpunan
a. Kumpulan binatang berkaki dua		✓
b. Kumpulan siswa yang cerdas		✓
c. Kumpulan buku yang tebal	✓	
d. Kumpulan siswa yang tinggi diatas 150 cm	✓	
e. Kumpulan lukisan yang indah	✓	

2. Tulislah bentuk penyajian himpunan berdasarkan sifat anggota-anggota dari himpunan berikut.

- a. $A = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$
- b. $B = \{1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15\}$
- c. $C = \{1, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19\}$
- d. $D = \{2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16\}$
- e. $E = \{-4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4\}$

**Tulis Disini
Jawabanmu!!!**

POSTTEST

90

TES HASIL BELAJAR



Mata Pelajaran : Matematika
 Nama : Bertiana Putri Siwa
 Kelas/No. Absen : VII A / 7

Petuniuk:

1. Bacalah dengan cermat dan kerjakan semua soal dibawah ini dengan bail dan benar
2. Kerjakan secara individu dan tidak diperkenankan untuk membuka catatan serta diskusi atau kerja sama dengan teman
3. Untuk mempermudah dalam mengerjakan, kerjakanlah yang lebih mudah terlebih dahulu
4. Kerjakan pada lembar yang telah disediakan

25

1. Isilah tanda centang (✓) diantara kumpulan berikut ini, manakah yang termasuk himpunan dan yang bukan himpunan.

Kumpulan	Himpunan	Bukan Himpunan
a. Kumpulan binatang berkaki dua	✓	
b. Kumpulan siswa yang cerdas		✓
c. Kumpulan buku yang tebal		✓
d. Kumpulan siswa yang tinggi diatas 150 cm	✓	
e. Kumpulan lukisan yang indah		✓

15

2. Tulislah bentuk penyajian himpunan berdasarkan sifat anggota-anggota dari himpunan berikut.

- a. $A = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ = himpunan bilangan bulat positif
- b. $B = \{1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15\}$ = himpunan bilangan ganjil
- c. $C = \{1, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19\}$ = himpunan bilangan prima
- d. $D = \{2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16\}$ = himpunan semua bil genap
- e. $E = \{-4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4\}$ = himpunan bilangan bulat

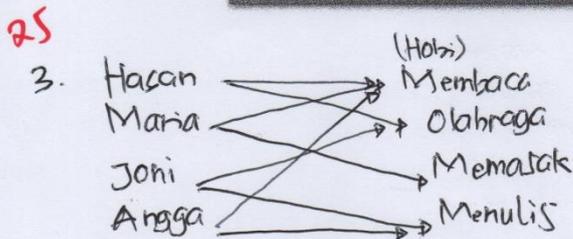
3. Cermatilah soal berikut.

Hasan mempunyai hobi membaca dan olahraga, Maria mempunyai hobi memasak dan membaca, Joni mempunyai hobi olahraga dan menulis sedangkan Angga mempunyai hobi menulis dan membaca. Berdasarkan cerita tersebut gambarlah relasinya dengan diagram panah!

25 4. Isilah tanda centang (✓) himpunan bagian di bawah ini dengan dinyatakan *benar* atau *salah*

Pernyataan Himpunan Bagian	Benar	Salah
a. {Kendaraan} \subset {Motor, Mobil, Truk, Bus}	✓	
b. {Buah-buahan} \subset {Mangga, Jeruk, Apel, Semangka}	✓	
c. {Sayur-sayuran} \subset {Sawi, Kangkung, Brokoli, Salak}		✓
d. {1, 2, 3} \subset {-1, 0, 1, 2, 3}	✓	
e. {-1, 1} \subset {0, 1, 2, 3}		✓
f. {a, b, c} \subset {c, d, e}		✓
g. {} \subset {}	✓	

SELAMAT MENGERJAKAN



LAMPIRAN 13 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP-1)

Nama Sekolah	: SMP Negeri 11 Surabaya
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VII/Ganjil
Materi Pokok	: Himpunan
Pertemuan	: Pertama
Alokasi Waktu	: 2 × 40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menjelaskan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan, dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual.
- 4.12 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan operasi biner pada himpunan.

C. Indikator

- 3.12.1 Menyatakan masalah sehari-hari dalam bentuk himpunan dan mendata anggotanya.
- 3.12.2 Menyebutkan anggota dan bukan anggota himpunan.
- 3.12.3 Menyajikan himpunan dan menyebutkan anggotanya.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *permainan kreatif*, siswa dapat :

1. Pada pertemuan pertama yang membahas tentang himpunan, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep himpunan, penyajian himpunan, dan himpunan semesta dengan cara menuliskan diketahui, ditanya, dan penyelesaiannya dengan benar.
2. Pada pertemuan kedua yang membahas tentang himpunan, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan relasi himpunan dan himpunan bagian dengan cara menuliskan diketahui, ditanya, dan penyelesaiannya dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Konsep Himpunan
2. Penyajian Himpunan
3. Himpunan Semesta

F. Desain Pembelajaran

1. Model : Pembelajaran Kooperatif
2. Metode : *Permainan Kreatif*

G. Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/Alat : *Hanger Play*, Alat-alat tulis, Spidol, Papan tulis
2. Bahan : Lembar Kerja Siswa (LKS) 1
3. Sumber Belajar : Buku Matematika, 2013. Matematika untuk Kelas VII SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan			
Fase I Menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi belajar siswa	1. Guru membuka pelajaran dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa	1. Salah satu siswa memimpin doa	1 menit
	2. Guru memotivasi dan mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan terdahulu	2. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru	2 menit
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai	3. Siswa mendegarkan penjelasan dari guru terkait dengan tujuan yang akan dicapai	2 menit
	4. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami konsep statistika dan memberikan gambaran tentang aplikasi nilai sehari-hari	4. Siswa mendengarkan, menyimak, penjelasan dari guru	3 menit
Kegiatan Inti			
Fase II Mempresentasikan Informasi	1. Guru mempersiapkan media yaitu, beberapa karton dan penjepit kertas yang telah dibentuk menyerupai seperti pakaian.	1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan oleh guru	1 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	2. Guru menyampaikan teknis bermain dengan media <i>Hanger Play</i>	2. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	3 menit
	3. Guru menyampaikan materi singkat sebagai pendahuluan yaitu materi himpunan	3. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	5 menit
	4. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa apabila ada yang belum dimengerti	4. Siswa mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum dimengerti	2 menit
Fase III Mengorganisir siswa kedalam kelompok belajar	5. Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok kecil yang setiap kelompok terbagi dari 5-6 siswa sesuai dengan pembagian dari guru agar kelompoknya bisa terbagi secara heterogen	5. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing	2 menit
	6. Guru membagikan media dan LKS serta menjelaskan cara penggunaannya	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru	3 menit
	7. Guru mengorganisir siswa untuk bermain dengan media <i>Hanger Play</i>	7. Siswa mendengar arahan dari guru	1 menit
Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar	8. Guru membimbing setiap kelompok mengambil jenis data sesuai dengan petunjuk yang disampaikan atau yang tertulis dalam lembar kerja oleh guru	8. Setiap kelompok menulis jenis data yang diambil kemudian ditulis di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	9. Guru membimbing semua kelompok menuliskan jenis data yang diperoleh kedalam media <i>hanger play</i> sesuai dengan jenis data masing-masing.	9. Setiap kelompok memilih jenis data yang ada di media <i>hanger play</i> kemudian mengolah data tersebut dan ditulis kedalam lembar kerja	5 menit
	10. Setelah data di olah setiap kelompok, guru menyuruh untuk hasil datanya ditulis kedalam media <i>hanger play</i>	10. Siswa menulis datanya kembali kedalam <i>Hanger Play</i> setelah datanya di olah kembali	15 menit
	11. Guru menyuruh semua kelompok mempresentasikan hasil secara bergantian.	11. Semua kelompok mempresentasikan hasil kerjanya secara bergantian	30 menit
	12. Guru menyuruh setiap kelompok memberikan kesimpulan dari permainan dengan media <i>hanger play</i> tersebut	12. Semua kelompok memberikan kesimpulan terakhir terhadap <i>permainan kreatif</i> dengan media <i>Hanger Play</i>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Fase V Evaluasi	13. Guru memberikan kesimpulan terakhir sebelum penutupan pembelajaran	13. Siswa mendengar kesimpulan terakhir dari guru	5 menit
Penutup			
Fase VI Memberikan penghargaan dan penutup	1. Guru mengumumkan dan memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik dalam permainan 2. Guru mengucapkan salam penutup	1. Siswa mendengar pengumuman dari guru 2. Siswa menjawab salam dari guru	2 menit

I. Penilaian

Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu penilaian
1	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran statistika b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok	Pengamatan	selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Pengetahuan a. Mengenal data dalam kehidupan sehari-hari b. Memahami cara pengumpulan data c. Mengolah data	Pengamatan dan tes tertulis	Penyelesaian tugas individu maupun kelompok
3	Keterampilan a. Terampil menyajikan masalah nyata kedalam bentuk pengolahan data dengan terlibat secara aktif dan bekerjasama dalam memecahkan masalah	Pengamatan dan tes tertulis	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) saat diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP-2)

Nama Sekolah : SMP Negeri 11 Surabaya

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Materi Pokok : Himpunan

Pertemuan : kedua

Alokasi Waktu : 2×40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menjelaskan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan, dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual.
- 4.12 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan operasi biner pada himpunan.

C. Indikator

- 4.12.1 Menyebutkan himpunan bagian dari suatu himpunan
- 4.12.2 Menyatakan himpunan kuasa dari suatu himpunan
- 4.12.3 Menyatakan kesamaan dari suatu himpunan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *permainan kreatif*, siswa dapat :

- 3. Pada pertemuan pertama yang membahas tentang himpunan, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep himpunan, penyajian himpunan, dan himpunan semesta dengan cara menuliskan diketahui, ditanya, dan penyelesaiannya dengan benar.
- 4. Pada pertemuan kedua yang membahas tentang himpunan, siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan relasi himpunan dan himpunan bagian dengan cara menuliskan diketahui, ditanya, dan penyelesaiannya dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Himpunan:

- 1. Relasi Himpunan
- 2. Himpunan Bagian

F. Desain Pembelajaran

- 3. Model : Pembelajaran Kooperatif
- 4. Metode : *Permainan Kreatif*

G. Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- 4. Media/Alat : *Hanger Play*, Alat-alat tulis, Spidol, Papan tulis
- 5. Bahan : Lembar Kerja Siswa (LKS) 1

6. Sumber Belajar : Buku Matematika, 2013. Matematika untuk Kelas VII SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan			
Fase I Menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi belajar siswa	5. Guru membuka pelajaran dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa	5. Salah satu siswa memimpin doa	1 menit
	6. Guru memotivasi dan mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan terdahulu	6. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru	3 menit
	7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai	7. Siswa mendegarkan penjelasan dari guru terkait dengan tujuan yang akan dicapai	5 menit
	8. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami konsep statistika dan memberikan gambaran tentang aplikasi nilai sehari-hari	8. Siswa mendengarkan, menyimak, penjelasan dari guru	2 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Inti			
Fase II Mempresentasikan Informasi	12. Guru mempersiapkan media yaitu, beberapa karton dan penjepit kertas yang telah dibentuk menyerupai seperti pakaian.	8. Siswa memperhatikan media yang disiapkan oleh guru	1 menit
	13. Guru menyampaikan teknis bermain dengan media <i>Hanger Play</i>	9. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	3 menit
	14. Guru menyampaikan materi singkat sebagai pendahuluan yaitu materi himpunan	10. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	5 menit
	15. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa apabila ada yang belum dimengerti	11. Siswa mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum di mengerti	2 menit
Fase III Mengorganisir siswa kedalam kelompok belajar	12. Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok kecil yang setiap kelompok terbagi dari 5-6 siswa sesuai dengan pembagian dari guru agar kelompoknya bisa terbagi secara heterogen	16. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing	2 menit
	13. Guru membagikan media dan LKS serta menjelaskan cara penggunaannya	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru	3 menit
	14. Guru mengorganisir siswa untuk bermain dengan media <i>Hanger Play</i>	7. Siswa mendengar arahan dari guru	1 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar	8. Guru membimbing setiap kelompok mengambil jenis data sesuai dengan petunjuk yang disampaikan atau yang tertulis dalam lembar kerja oleh guru	8. Setiap kelompok menulis jenis data yang diambil kemudian ditulis di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru	15 menit
	9. Guru membimbing semua kelompok menuliskan jenis data yang diperoleh kedalam media <i>hanger play</i> sesuai dengan jenis data masing-masing.	9. Setiap kelompok memilih jenis data yang ada di media <i>hanger play</i> kemudian mengolah data tersebut dan ditulis kedalam lembar kerja	5 menit
	10. Setelah data di olah setiap kelompok, guru menyuruh untuk hasil datanya ditulis kedalam media <i>hanger play</i>	10. Siswa menulis datanya kembali kedalam <i>Hanger Play</i> setelah datanya di olah kembali	15 menit
	11. Guru menyuruh semua kelompok mempresentasikan hasil secara bergantian.	11. Semua kelompok mempresentasikan hasil kerjanya secara bergantian	30 menit
	12. Guru menyuruh setiap kelompok memberikan kesimpulan dari permainan dengan media <i>Hanger Play</i>	12. Semua kelompok memberikan kesimpulan terakhir terhadap permainan dengan media <i>Hanger Play</i>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Fase V Evaluasi	13. Guru memberikan kesimpulan terakhir sebelum penutupan pembelajaran.	13. Siswa mendengar kesimpulan terakhir dari guru	5 menit
Penutup			
Fase VI Memberikan penghargaan dan penutup	1. Guru mengumumkan dan memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik dalam permainan 2. Guru mengucapkan salam penutup	1. Siswa mendengar pengumuman dari guru 2. Siswa menjawab salam dari guru	2 menit

I. Penilaian

Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu penilaian
1	Sikap c. Terlibat aktif dalam pembelajaran statistika d. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok	Pengamatan	selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Pengetahuan d. Mengenal data dalam kehidupan sehari-hari e. Memahami cara pengumpulan data f. Mengolah data	Pengamatan dan tes tertulis	Penyelesaian tugas individu maupun kelompok

3	<p>Keterampilan</p> <p>b. Memahami cara penyajian data dalam bentuk diagram batang, garis dan lingkaran</p> <p>c. Terampil menyajikan masalah nyata kedalam bentuk pengolahan data dengan terlibat secara aktif dan bekerjasama dalam memecahkan masalah</p>	Pengamatan dan tes tertulis	Penyelasian tugas (baik individu maupun kelompok) saat diskusi
---	--	-----------------------------	--



LEMBAR KERJA SISWA 1

Nama Anggota Kelompok

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



Yang di pelajari hari ini adalah ;

- Konsep Himpunan
- Penyajian Himpunan
- Himpunan Semesta



**Kerjakanlah LKS dengan
berdiskusi bersama
kelompokmu**

Aktivitas 1 : Konsep Himpunan

Kumpulan nama siswa di kelas yang di awali huruf A dan B ?

	Nama	No	Nama
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	



Kumpulan siswa yang tingginya diatas 160 cm?



No	Nama	No	Nama
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
		10	

Kumpulan berat badan siswa yang diatasnya 45 kg?



No	Nama	No	Nama
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Kumpulan makanan lezat di kantin sekolah?



No	Nama	No	Nama
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Nama

Kumpulan siswa yang pandai dalam kelas ?



No	Nama	No	Nama
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Bagus sekali, selanjutnya perwakilan 1 orang masing masing kelompok maju ke depan kelas untuk menulis hasil datanya di dalam media *Hanger Play*



Coba kamu perhatikan dengan cermat jenis-jenis data yang tertera pada tabel *Hanger Play* yang telah diisi oleh teman-temanmu,
Nah,, sekarang tentukan mana yang merupakan *himpunan* dan *bukan himpunan* serta berikan *alasannya?*



Nah berdasarkan hasil pengamatan yang telah kalian selesaikan, dapat disimpulkan bahwa :

Himpunan adalah ...



Aktivitas 2 : Penyajian Himpunan

AYO KITA
BACA!!!

Berdasarkan data dari aktivitas 1
sajikanlah data kalian dalam bentuk
penyajian himpunan!!!.

Petunjuk : Salinlah datamu kembali di dalam tabel di bawah ini yang merupakan *anggota HIMPUNAN* setelah itu baru disajikan dalam bentuk penyajian himpunan



Data apa saja yang merupakan anggota himpunan ?

Nah berdasarkan hasil pekerjaan yang
telah kalian selesaikan maka dapat
disimpulkan :



Ada berapa bentuk penyajian dalam menyajikan himpunan?

Aktivitas 3 : Himpunan Semesta

1. Tentukan himpunan semesta yang mungkin dari himpunan-himpunan berikut.
 - a. $A = \{\text{sepeda motor, mobil, truk}\}$
 - b. $B = \{\text{jeruk, apel, mangga, durian}\}$
 - c. $C = \{2, 4, 6, 8\}$
 - d. $D = \{-4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4\}$

A.	{		}
B.	{		}
C.	{		}
D.	{		}

Dari ilustrasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa **Himpunan Semesta** adalah..



LEMBAR KERJA SISWA 2

Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



Yang di pelajari hari ini adalah ;

- Relasi Himpunan
- Himpunan Bagian

**Kerjakanlah LKS dengan
berdiskusi bersama
kelompokmu**



Apa warna kesukaan teman teman kalian dalam kelompok?



No	Nama	Warna Kesukaan
1		
2		
3		
4		
5		

Berapakah tanggal lahir teman kalian dalam kelompok?



No	Nama	Tanggal Lahir
1		
2		
3		
4		
5		

Apa makanan kesukaan teman-teman kalian dalam kelompok?



No	Nama	Makanan Kesukaan
1		
2		
3		
4		
5		

Berapakah ukuran sepatu teman-teman kalian dalam kelompok ?



No	Nama	Ukuran Sepatu
1		
2		
3		
4		
5		



Aktivitas 1 : Relasi Himpunan

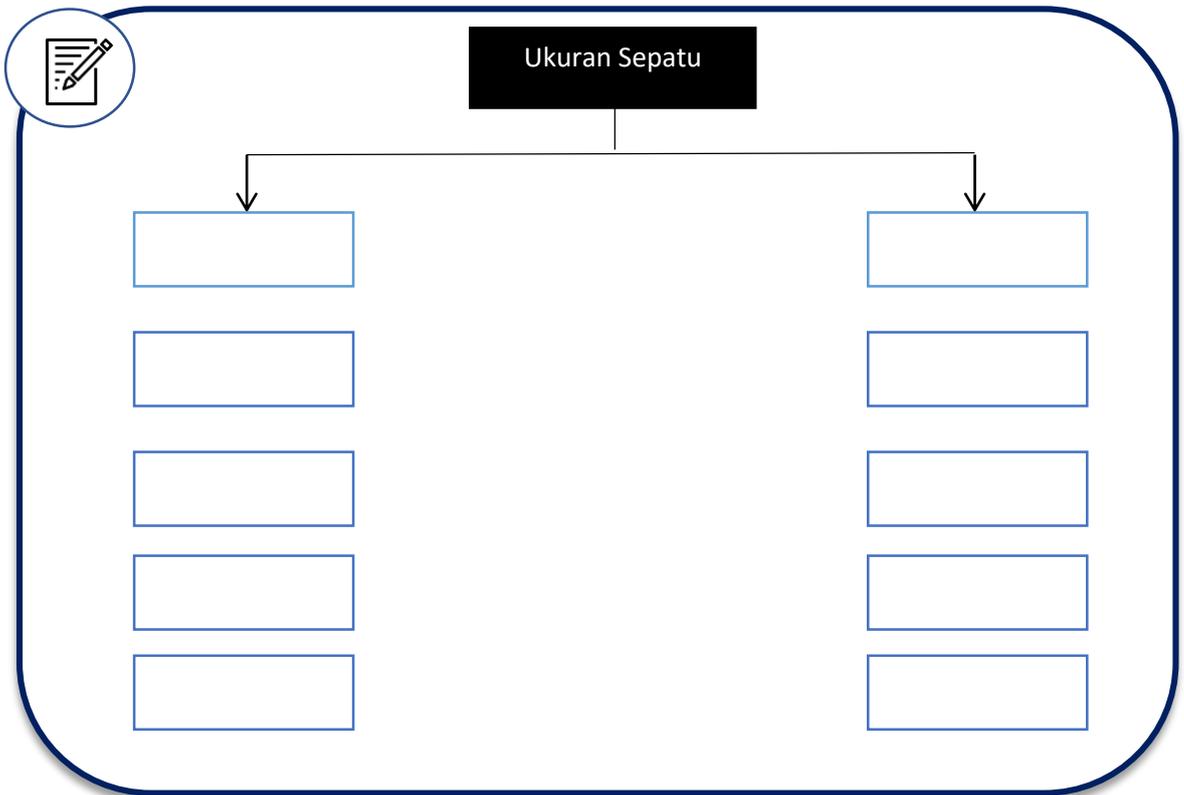
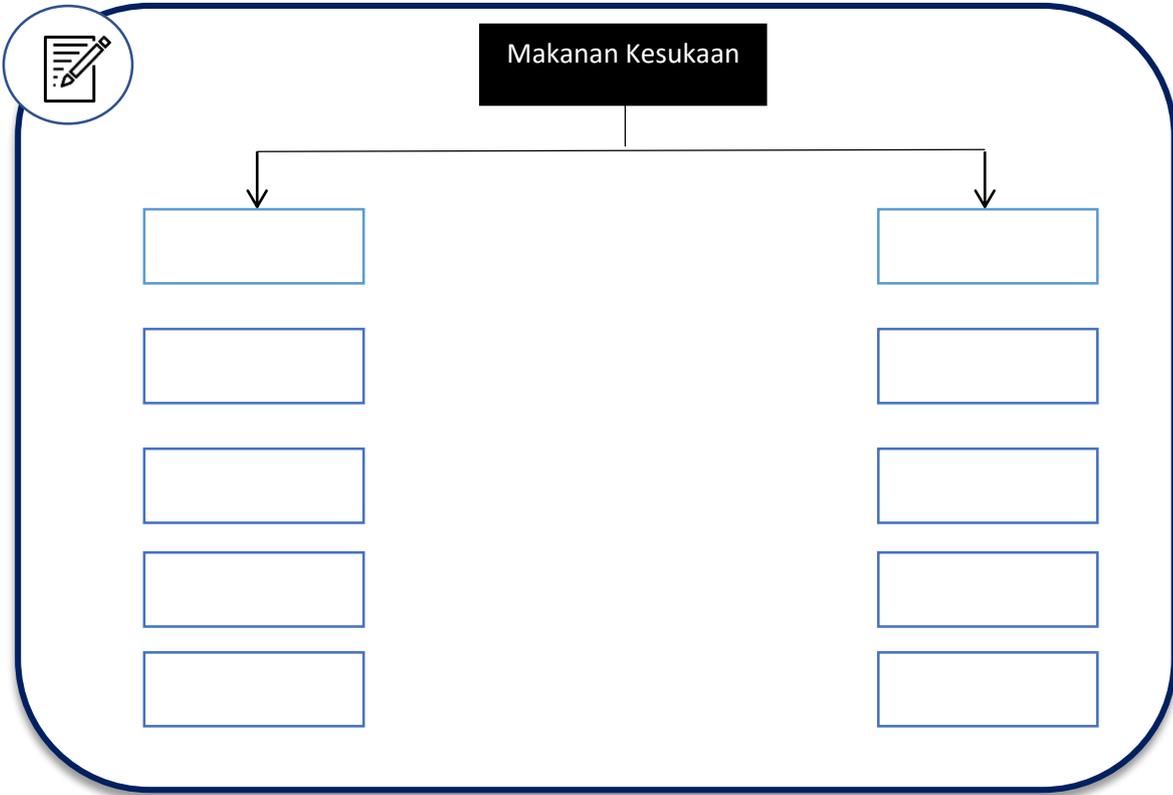
Petunjuk : Dari data diatas buatlah relasinya masing-masing !



Warna Kesukaan



Tanggal Lahir



Dari kerjakaan kalian diatas maka dapat di simpulkan relasi adalah . . .

Aktivitas 2 : Himpunan Bagian

Tentukan benar atau salah pernyataan berikut ini.

- a. {Kendaraan} \subset {Motor, Mobil, Truk, Bus} ()
- b. {Buah-buahan} \subset {Mangga, Jeruk, Apel, Semangka} ()
- c. {Sayur-sayuran} \subset {Sawi, Kangkung, Brokoli, Salak} ()
- d. {1, 2, 3} \subset {-1, 0, 1, 2, 3} ()
- e. {-1,1} \subset {0, 1, 2, 3} ()
- f. {a, b, c} \subset {c, d, e} ()
- g. {} \subset {} ()

Dari beberapa kerjaan kalian diatas maka dapat disimpulkan **Himpunan Bagian** adalah...

Lampiran 15. Lembar Persetujuan Revisi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

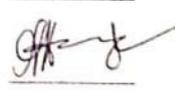
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris - Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Pendidikan Matematika - Pendidikan Biologi - PG. PAUD - PG. SD
Jln. Sutorejo No. 69 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 Fax. (031) 3813096

PERSETUJUAN REVISI

Setelah kami teliti hasil perbaikan revisi skripsi :

Nama : NOOR RIYADI HURAYAT
NIM : 20151112039
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
PERMAINAN KREATIF DENGAN MEDIA HANGER PLAY
TERHADAP KREATIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP

Kami penguji menyetujui perbaikan revisi skripsi tersebut.

Nama penguji	Tanda tangan	Tanggal
1. <u>Shafan Shoffa, S.Pd., M.Pd</u>		<u>11-02-2020</u>
2. <u>Himmatul Mursyidah, S.Si, Msi</u>		<u>06-02-2020</u>
3. <u>Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd</u>		<u>06-02-2020</u>

Lampiran 16 Lembar Berita Bimbingan Skripsi

Nama PTS : Universitas Muhammadiyah Surabaya
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Noor Riyadi Hidayat
 NIM : 20151112039
 Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF DENGAN MEDIA HANGER PLAY TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR KELAS VII SMP

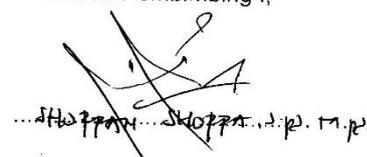
Tanggal Pengajuan Pembimbing : 09 September 2018
 1. Shofyan Shofya, S.pd, M.pd.
 2. Himmatul Mursyidah, S.Si, M.Si

Konsultasi

Tanggal	Materi Bimbingan	PARAF	
		Pembimbing I	Pembimbing II
09/09/2018	Pengajuan dan ACC judul	-	-
23/11/2018	BAB I ACC	-	-
30/12/2018	Judul dan BAB I	-	-
21/02/2019	BAB I, II, III Revisi	-	-
04/03/2019	BAB I, II, III Revisi	-	-
19/05/2019	BAB I, II, III Revisi	-	-
21/05/2019	BAB I, II, III ACC	-	-
15/07/2019	Instrumen Revisi	-	-
19/07/2019	Instrumen ACC	-	-
16/01/2020	BAB IV dan V Revisi	-	-
17/01/2020	BAB IV dan V Revisi	-	-
21/01/2020	BAB IV dan V Revisi	-	-
21/01/2020	BAB IV dan V Revisi	-	-
22/01/2020	BAB IV dan V Revisi	-	-
27/01/2020	BAB IV dan V Revisi	-	-
	Sekaligus ACC		

Tanggal Selesai Penulisan Skripsi : 28 Januari 2020
 Keterangan : Bimbingan Telah Selesai
 Telah dievaluasi/diuji dengan nilai :

Dosen Pembimbing I, Surabaya, 28 Januari 2020
Dosen Pembimbing II,

 
 Shofyan Shofya, S.pd, M.pd. Himmatul Mursyidah, S.Si, M.Si.



PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

ASLI

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

Nama : NOOR RIYADI HIDAYAT
NIM : 20151112039
Fakultas/Jurusan : FKIP/ Pendidikan Matematika
Alamat : Jl. Sutorejo No. 89-A
Judul : PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN KREATIF
DENGAN MEDIA HANGGE PLAY TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR

telah diserahkan dan memenuhi kriteria batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

[Signature]
Ardi S.

Surabaya, 11 Februari 2020
Mahasiswa

[Signature]
(NOOR RIYADI HIDAYAT)

Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

[Signature]
Dra. Mas'udah, M.A.

*) Coret yang tidak perlu



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
PUSAT BAHASA

Jl. Sutorejo 59 Surabaya 60113 Telp. 031-3811966, 3811967 Ext (130) Gd. A Lt 2
Email: pusba.umsby@gmail.com

ENDORSEMENT LETTER

092/PB-UMS/EL/II/2020

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Effect of Application in Learning Method for Creative Games with Media
Hanger Play to Increase the Activities and Learning Outcomes for VII
Grade Junior High School Students.
Student's name : Noor Riyadi Hidayat
Reg. Number : 20151112039
Department : S1 Pendidikan Matematika

has been endorsed by Pusat Bahasa *UMSurabaya* for further approval by the examining committee
of the faculty.

Surabaya, 12 February 2020

Chair

Waode Hamsia, M.Pd

Lampiran 19 : Foto Kegiatan Penelitian



Lampiran 20 Biodata Penulis



Nama **Riyad Hidayat (Bang RH)**, Laki-laki kelahiran 25 Januari 1997 Putra dari pasangan Bapak Ahmad Yani dan Ibu Ummi Daud . Kota Kelahiran Kupang (NTT). Riwayat Pendidikan SDN Satap 5 Takari, SMPN Takari, MAN MODEL KUPANG, S1 Pendidikan Matematika , Universitas Muhamamadiyah Surabaya. Hobi Mucak Gunung asalkan gak mucak ke lainnya