

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan yang dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran pada muatan pelajaran Matematika materi keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga berbasis *open ended*, yang menggunakan model pengembangan 4D karya Thiagarajaan Semel dan Semel yang diadaptasi menjadi 3D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancaangan), dan *development* (pengembangan). Namun pada penelitian pengembangan Perangkat Pembelajaran ini, peneliti tidak sampai tahap *dessminate* (*penyebaran*), karna peneliti hanya menggunakan pada 1 sekolah saja yaitu di SDN 3 Suranadi.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan seperti pengembangan Silabus, diperoleh data dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi dengan persentase 86,30% pada kategori sangat valid, pengembangan RPP, diperoleh data dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi dengan persentase 87,8% pada kategori sangat valid, pengembangan LKS, data yang diperoleh dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi dengan persentase 84,75% pada kategori valid, pengembangan Rubrik Penilaian,

data yang diperoleh dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi dengan persentase 92,5% pada kategori sangat valid, pengembangan Soal Tes Kemampuan berpikir kreatif, data yang diperoleh dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi dengan persentase 91% pada kategori sangat valid. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan Perangkat yang dikembangkan seperti Silabus, RPP, LKS, Rubrik Penilaian dan Soal Tes yaitu Valid.

3. Perangkat pembelajaran seperti LKS dan Soal Tes berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IV SDN 3 Suranadi, dengan persentase 81,2% pada kategori sangat praktis. Data persentase untuk Soal Tes yaitu 82,5% pada kategori sangat praktis. Selain itu Kepraktisan Perangkat Pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 92,61% pada kategori sangat terlaksana. Dengan demikian Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan Praktis.
4. Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN 3 Suranadi, dengan persentase rata-rata nilai siswa 92% pada kategori sangat kreatif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 3 Suranadi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal:

1. Sekolah dan guru diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
2. Guru diharapkan dapat mengembangkan Perangkat Pembelajaran berbasis *open ended*, karna model pembelajaran *open ended* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *open ended* yang dapat digunakan dengan baik, namun terdapat saran perbaikan dari validator dan respon siswa. Hal ini dapat dijadikan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan Perangkat Pembelajaran yang lebih baik lagi.
4. Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *open ended* untuk materi Matematika Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Perangkat Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany. 2015. *Mendasain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta. Prenada Media.
- Amalia. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Keterampilan Informasi Pokok Bahasan Ekosistem Kelas X Di SMAN 9 Makassar*. Skripsi. UIN Alaudin Makasar. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>
- Amir. 2014. *Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Matematika*. Logaritma Vol. II, No.01 Januari 2014. Diambil pada Bulan September 2020 dari <https://www.google.cendekia>
- Amir, 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Diskrit Berbasis Open Ended Terhadap Peningkatan Penalaran Matematika Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Padangsidimpuan*. Jurnal/Skripsi Institut Islam Negeri Padangsidimpuan. Diambil dari <http://www.google.scholar>.
- Anwar, dkk. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Open Endd untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*. Jurnal Didaktik Matematika Vol. 2, No.1, April 2015. Diambil pada Bulan Agustus dari <http://www.google.shcoolr>.
- Arifin. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Biliya. 2015. *Penerapan Model Open Ended Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 1 Repaking - Wonosegoro – Boyolali*. Jurnal Scholaria, Vol. 5, No. 1, Januari 2015:78 -91. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.scholar>.
- Bukhari 2013. *Makalah pengembangan silabus*. Diambil dari internet www.academia.edu pada bulan januari 2021.
- Elfawati. 2012. *Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzle Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol.1, No.3 September 2012. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>
- Fatimah. 2009. *Fun Math Matematika Asyik Dengan Metode Pemodelan*. Bandung. DAR Mizan.
- Fiki, dkk. 2015. *Pengembangan Rubrik Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Attaufiq*. Edu-Sains

Volume 4 No. 1, Januari 2015. Diambil pada Bulan September dari <http://www.google.shcoolar>.

Fitriyanti, dkk. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Topik Luas dan Keliling Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol.2, No.3, September 2016. Diambil pada Bulan Agustus dari <http://www.google.shcoolarhttp://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>.

Girsang, 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Santa Maria Medan*. Skripsi Universitas Negeri Medan. Diambil pada Bulan September dari <https://www.google.cendekia>.

Ismomon, 2016. *Penggunaan Perangkat Pembelajaran Biologi Pada Sekolah Menengah Atas Negeri Kabupaten Simeulue*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Biologi, Vol.1, Issue 1, Agustus 2016, hal 55-70. Diambil Pada Bulan Oktober dari <http://www.google.cendekia>.

Isrok'atu & Amelia. 2015. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta. Bumi Aksara

Komara & Dewi. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Masalah Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Segiempat*. Jurnal Matematika Vol.1, No.1. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>

Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. Yrama Widya

Kurniawan. 2015. *Implementasi Silabus Dalam Penerapan Materi Pelajaran Pendidikan Kursus Tamtama Musik Oleh Departemen Jaurillurja Di Pusdikajen Lembang*. Skripsi. Universitas Prasundan Bandung. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>

Kurniawan, dkk. 2016. *Silabus*. Tugas Makalah Kelompok. Diambil pada Bulan Januari dari sumber internet <http://ardikismawan.blogspot.com//silabus.html>

La Moma. 2015. *Pengembangan Instrumen Kemampuan Bepikir Kreatif Matematika Untuk Siswa SMP*. Jurnal Matematika Vol.4, No.1, April 2015. Diambil pada Bulan November dari <http://www.google.shcoolar>.

Lestari N. 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Pada Materi Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl)*

Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 2 Kuranji. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram. Diambil pada Bulan Agustus dari UPPT. Perpustakaan.

Majid. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru.* Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Mansyur,dkk. 2015. *Asesmen Pembelajaran Di Sekolah.* Yogyakarta. Pustaka Belajar.

Mudhofir. 2012. *Aplikasi pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan bahan ajar dalam pendidikan.* Jakarta. Rajawali Pers

Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Mursidik, dkk. 2015. *Kemampuan Bepikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open Ended Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Matematika pada Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pedagogik ISSN 2089-3833 Volume. 4,No.1 Februari 2015. Diambil pada Bulan Agustus dari <http://www.google.shcoolr>.

Musbihin. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS)Menggunakan Pendekatan Contextuak Teaching Learning(CTL) Pada Materi Pokok Himpunan dengan Soal-soal Berbasis Kristis Matematis Untuk Siswa Kelas VII MTs/SMP.* Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>

Nurazizah & Nurzaman. 2018. *Analisis Hubungan Self Efficacy TerhadapKemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Pada Materi Lingkaran.* JPMI, Vol.1, No.3, Mei 2018. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.cendekia> Diambil pada Bulan Agustus dari <http://www.google.shcoolr>.

Nurjanah.2010. *Penerapan Pembelajaran KooperatiThunk Pair Share Unruk Meningkatkan Minat BelajarBiologi Siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Mojolabam Tahun Pelajaran 2010/2011.*Skripsi. UNS. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.scholar>.

Poppy. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran.* Bandung:P4TK IPA. Diambil pada Bulan September dari <https://www.google.cendekia>.

Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik.* Jakarta. Kencana.

- Pratiwi. 2019. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Ethnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Limas SMP/MTS Kelas VIII*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.scholar>.
- Prasetyo. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas Serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.scholar>
- Putri. 2016. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Sebagai Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Bagi Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Muhammadiyah 1 Moyudan*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.scholar>.
- Rahmawati, dkk. 2019. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD Negeri 40 Ambon pada Materi Bangun Datar*. Jurna Magister Pendidikan Matematika Vol.2, No.2, Hal. 93-100, Oktober 2019. Diambil pada bulan November dari <http://www.google.shcoolr>
- Rakhmat. 2013. *Pengantar Logika Dasar*. Bandung
- Rini. 2018. *Pengaruh Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Intutif Matematis Siswa* . Skripsi. Universitas Islam Syarif Hidayatullah. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>
- Saputri. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menerapkan Aktivitas Dalam Teori Van Hiele Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Lingkaran Kelas VIII SMP*. Skripsi UNY. Diambil Pada Bulan September Dari <https://www.google.scholar>
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inivatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. ArRuzz Media
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung .Alfabeta.
- Ummi, 2013. *Pendekatan Open Ended pada Pembelajaran Matematika*. Journal Eduth-Ma, Vol.4, No.2. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>
- Unaenah, dkk. 2020. *Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol.2, No.2 Juli 2020. Diambil pada bulan September dari <https://www.google.scholar>

- Widoyoko, 2016. *Penilaian Hasil Belajar Di Sekolah*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Yahya & Pramukantoro, 2013. *Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Peralatan Pengendalian Daya Tegangan Rendah SMKN 2 Surabaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro, Vol.01, No1, Tahun 2013, 95-103. Diambil pada Bulan Oktober dari <https://www.google.scholar>
- Yani, dkk. 2019. *Pencapaian Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Open Ended pada Materi Bangun Datar*. Jurnal pembelajaran Matematika Inovatif Vol.2, No.3 2019. Diambil pada Bulan Agustus dari <http://www.google.shcoolr>.
- Yanti, dkk. 2019. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran pada Materi Segiempat melalui Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. JES-MAT, Vol. 5 No.2 September 2019. Diambil pada Bulan September dari <http://www.google.shcoolr>.
- Yanti, dkk. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 8 Konawe Selatan*
- Yusuf. 2017. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Zainal. 2020. *Pengaruh Penerapan Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Skripsi. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Diambil pada Bulan September dari <http://www.google.cendekia>
- Zarkasyi. 2015 *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang. Refika Aditama

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkjp@ummat.ac.id Website: <http://fkjp.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 0191/IL.3.AU/FKIP-UMMat/F/XII/2020
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 3 Suranadi
di
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Suciati
NIM : 117180021
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : **Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Materi Bangun Datar**
Tempat Penelitian : SDN 3 Suranadi

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 02 Desember 2020

An. Dekan,
Wakil Dekan I



- Tembusan:
1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)
 2. Ketua Jurusan/ Program Studi
 3. Yang bersangkutan
 4. Arsip

Lampiran 2: Surat Pernyataan Penelitian Dari Sekolah



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN LOMBOK BARAT
SD NEGERI 3 SURANADI

Jln. Suranadi II-Kalimanting- Suranadi – Narmada – 83371 - @email.sdn3suranadi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 424.1/18/Srd3/XII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. Badrul Hilal, S.Pd
NIP : 19730115 199707 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SDN 3 Suranadi

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Suciati
NIM : 117180021
Jurusan : PGSD

Memang benar telah melakukan Penelitian Skripsi yang berjudul :

**“PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS *OPEN ENDED*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS
IV PADA MATERI BANGUN DATAR”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

11 Desember 2020
Kepala Sekolah

Hj. Badrul Hilal, S.Pd
NIP. 19730115 199707 2 001

Lampiran 3 : Lembar Validasi Silabus

LEMBAR VALIDASI
SILABUS

Judul Penelitian : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Materi Bangun Datar

Peneliti : Suciati

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : M. Hamdan Zaen, S.Pd

Hari/tanggal : Senin, 25 Januari 2021

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya Silabus tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Petunjuk
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Isi yang Disajikan					
1.	Mengkaji keterkaitan antar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran.			✓	
2.	Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD				✓
3.	Aktifitas kedalaman dan keluasan materi.				✓
4.	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KD, Indikator dan potensi siswa.			✓	
5.	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi				✓
6.	Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan KD, serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi				✓
7.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan sintaks <i>Open Ended</i> .				✓
8.	Langkah-langkah yang ada dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari Sintaks <i>Open Ended</i>				✓
9.	Kesesuaian Penilaian yaitu tehnik, instrumen dan contoh				✓

Instrumen yang berbasis <i>Open Ended</i>				
Kesesuaian Bahasa				✓
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓
11.	Kalimat yang disajikan sederhana			✓
12.	Kalimat yang disajikan tidak menimbulkan makna ganda.			✓
Kesesuaian Waktu				
13.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan			✓
14.	Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar			✓
Jumlah Skor				7/11

C. KOMENTAR DAN SARAN
Materinya sebaiknya ditulis 1 saja dan berurutan sesuai dengan urutannya.

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Silabus yang dikembangkan ini dinyatakan
a. Layak diujicobakan tanpa revisi
b. Layak diujicobakan dengan revisi
c. Tidak layak diujicobakan
(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Mataram, 25 Januari 2021

Validator

(M. Hamdan Zaen)

Lampiran 4 : Lembar Validasi RPP

LEMBAR VALIDASI
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Materi Bangun Datar

Peneliti : Suciati

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Zainuddin, S.Pd

Hari/tanggal : Mataram, 11 Desember 2020

E. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya RPP tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

F. Petunjuk
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

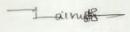
No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Identitas Mata Pelajaran					
1.	Mencantumkan nama satuan pendidikan				✓
2.	Mencantumkan mata pelajaran				✓
3.	Mencantumkan Kompetensi Inti				✓
4.	Mencantumkan kompetensi dasar				✓
5.	Mencantumkan indikator/tujuan				✓
6.	Keefektifan waktu yang dialokasikan untuk mencapai tujuan		✓		
7.	Keefisienan waktu yang dialokasikan		✓		
Rumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran					
8.	Penjabaran indikator pencapaian kompetensi mengacu pada kompetensi dasar				✓
9.	Penjabaran tujuan pembelajaran mengacu pada indikator pencapaian kompetensi				✓
10.	Keterkaitan dan keterpaduan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran				✓

Materi Pembelajaran				
11.	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dengan tujuan pembelajaran			✓
Pemilihan Pendekatan Pembelajaran				
12.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran			✓
13.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi pembelajaran			✓
14.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik siswa			✓
Kegiatan Pembelajaran				
15.	Ketepatan aperepsi dan motivasi pada kegiatan pendahuluan			✓
16.	Ketepatan penarikan kesimpulan, refleksi, penilaian, dan umpan balik pada kegiatan penutup			✓
17.	Kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran pada pendekatan <i>Open Ended</i>			✓
18.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kreatif			✓
Pemilihan Media/Sumber Belajar				
19.	Kesesuaian sumber belajar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran			✓
20.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran			✓
Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif				
21.	Kesesuaian pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran			✓
22.	Kesesuaian butir instrumen dengan tujuan pembelajaran			✓
23.	Keterwakilan instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran			✓
24.	Keberadaan instrumen, kunci jawaban soal, dan rubrik penilaian			✓
25.	Keberadaan dan kejelasan prosedur penilaian			✓
Jumlah skor				4

G. KOMENTAR DAN SARAN

- RPP sudah cukup clegan rancangan yang cukup memuaskan
- cukup mencapai tujuan pada materi ini tdk cukup hanya 2 x 3 menit karena rancangan ini termasuk Hot bagi anak SD.

H. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan,
d. Layak diujicobakan tanpa revisi
e. Layak diujicobakan dengan revisi
f. Tidak layak diujicobakan
(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Mataram, 11 Desember 2020
Validator

(ZAINUDDIN, S.Pd.)
Nip. 19711018 2006041009

Lampiran 5 : Lembar Validasi LKS

LEMBAR VALIDASI
LKS (LEMBAR KERJA SISWA)

Judul Penelitian : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Materi Bangun Datar

Peneliti : Suciati

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Zainuddin, S.Pd

Hari/tanggal : Jum. 11 Desember 2020

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya LKS tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Petunjuk

- Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Identitas Mata Pelajaran					
1.	Keruntutan materi memuat jabaran pencapaian kompetensi dasar				✓
2.	Kesesuaian Kompetensi Dasar Dengan Indikator Dalam Medesain LKS				✓
3.	Kelengkapan materi yang disajikan			✓	
4.	Ketepatan materi yang disajikan			✓	
5.	Kesistematian urutan materi				✓
Kesesuaian dengan syarat didaktik					
6.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif				✓
7.	Menekankan pada proses menemukan konsep, pemecahan masalah pada soal berbasis <i>open ended</i>				✓
8.	Ketepatan langkah-langkah pembelajaran pada pendekatan Kontekstual model pembelajaran <i>open Ended</i>				✓
9.	Kecukupan langkah-langkah pembelajaran berbasis <i>open</i>			✓	

ended untuk menarik kesimpulan				
Kesesuaian LKS dengan syarat konstruksi				
10.	Kejelasan dan ketepatan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat SD			✓
11.	Menggunakan struktur kalimat yang jelas			✓
12.	Kesesuaian pertanyaan yang digunakan dengan tingkat kemampuan siswa SD			✓
13.	Sumber belajar sesuai dengan kemampuan dan keterbacaan siswa			✓
14.	Kejelasan tujuan dan manfaat belajar			✓
15.	Keberadaan dan kelengkapan identitas			✓
Kesesuaian LKS dengan syarat teknis				
16.	Ilustrasi sampul LKS menggambarkan isi/materi ajar			✓
17.	Penggunaan kombinasi jenis huruf tidak berlebihan			✓
18.	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan standar kepenulisan			✓
19.	Kesesuaian penggunaan spasi antarbaris dalam teks			✓
20.	Kekonsistenan tata letak isi LKS			✓
Jumlah skor				20

C. KOMENTAR DAN SARAN

Materi pada LKS no.3 sengaja supaya si. Rani
tentang macam-macam segitiga
layak bentuk s.d. baik baik dan mengukir
saya untuk open ended

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, LKS (Lembar Kerja Siswa) yang dikembangkan ini dinyatakan.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi
- Tidak layak diujicobakan

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Mataran, 11 Desember 2020

Validator
Zainuddin
(ZAINUDDIN, S.Pd)
NIP. 1971018 2036 4 1009

Lampiran 6 : Lembar Validasi Rubrik Penilaian

LEMBAR VALIDASI
RUBRIK PENILAIAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRATIF

Judul Penelitian : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Materi Bangun Datar

Peneliti : Suciati

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Vera Mandalira, M.Pd

Hari/tanggal : Senin, 30 November 2020

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Petunjuk
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian Rubrik dengan KD (Kompetensi Dasar)				✓
2.	Kesesuaian Rubrik dengan Indikator Berpikir Kreatif			✓	
3.	Kegiatan siswa mengarah pada Berpikir Kreatif			✓	
Kebahasaan					
4.	Penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
5.	Penggunaan bahasa efektif dan komunikatif				✓
6.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				✓
Penyajian					
7.	Tujuan yang ingin dicapai jelas				✓
8.	Mempermudah dalam melakukan penilaian				✓
9.	Fleksibel bila digunakan oleh guru.				✓
10.	Fleksibel bila dikembangkan kembali oleh guru.				✓
Jumlah skor		6			

C. KOMENTAR DAN SARAN
- Lengkapi pedoman penskoran
- Kunci jawaban no 2 huruf ada.

D. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan.
a. Layak diujicobakan tanpa revisi
b. Layak diujicobakan dengan revisi
c. Tidak layak diujicobakan
(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Mataram, 30-11-2020

Validator

(Vera Mandalira, M.Pd)

Lampiran 7 : Lembar Validasi Soal Tes

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES

KEMAMPUAN BERPIKIR KRATIF

Judul Penelitian : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Materi Bangun Datar

Peneliti : Suciati

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Zainuddin, S.Pd

Hari/tanggal : Jumat, 11 Desember 2020

M. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

N. Petunjuk
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
1 : Kurang Baik 3 : Baik
2 : Cukup Baik 4 : Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Validasi Isi					
1.	Soal sesuai dengan Materi Kelas IV SD				✓
2.	Soal sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar)				✓
Validasi Konstruksi					
3.	Permasalahan yang disajikan merupakan soal-soal Kemampuan Berpikir Kreatif				✓
4.	Permasalahan yang disajikan memiliki solusi atau strategi lebih dari satu.				✓
5.	Permasalahan sesuai dengan level siswa kelas VI SD			✓	
Bahasa Soal					
6.	Bahasa yang sesuai dengan EYD				✓
7.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda (ambigu)				✓
8.	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.				✓
Alokasi Waktu					
9.	Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan				✓

Petunjuk			
10.	Petunjuk jelas dan tidak menimbulkan makna ganda		✓
Jumlah skor			11/24

O. KOMENTAR DAN SARAN
- Dalam soal, setiap pertanyaan sebaiknya memiliki
- Mengandung satu jawaban dengan banyak solusi
- Sebaliknya dalam soal pertanyaan mengandung atau
tidak mungkin menanyakan dua pertanyaan,
yang menyebabkan kebingungan waktu.

P. KESIMPULAN
Berdasarkan penilaian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan ini dinyatakan:
j. Layak diujicobakan tanpa revisi
k. Layak diujicobakan dengan revisi
l. Tidak layak diujicobakan
(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan).

Mataram, Jumat 11 Desember 2020
Validator
Zainuddin
(ZAINUDDIN, S.Pd)
Nip. 1971101820076041009

Lampiran 8 : lembar angket respon siswa ui terbatas untuk LKS

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS OPEN ENDED

Nama : Ni Luh Eka Candra Dewi
 Kelas : V
 Hari/tanggal : Sabtu-5-12-2020

A. PENGANTAR
 Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Siswa tentang Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan selama pembelajaran keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. Pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas LKS tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK
 1. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan LKS ini Menarik			√	
2.	Gambar ilustrasi pada LKS membuat saya semangat belajar				√
3.	LKS Matematika ini sangat bagus			√	
4.	Gambar/ilustrasi yang ada dalam LKS keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> mempermudah saya dalam memahami materi.			√	
5.	Kegiatan yang terdapat di dalam LKS yaitu keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> memberikan saya pengetahuan yang baru.			√	
6.	LKS yang saya gunakan dalam kegiatan pembelajaran bermanfaat bagi saya dalam mempelajari keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> .			√	

7.	Kegiatan pembelajaran Segiempat dan Segitiga yang dilaksanakan menggunakan LKS dapat membantu saya memahami masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari.				√			
8.	LKS yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Segiempat dan Segitiga yang berbasis <i>open ended</i> dapat membantu saya mengungkapkan ide dan pendapat dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.			√				
9.	Urutan kegiatan pada LKS keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> mudah dilaksanakan.				√			
10.	Kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi memudahkan saya memahami materi keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> .			√				
Jumlah Skor					0	0	0	3

D. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 9 : lembar angket respon siswa ui terbatas untuk Soal Tes

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP SOAL TES
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

Nama : *nimade wirnayanti*
Kelas : *5*
Hari/tanggal: *rabu /9/12/2020*

A. PENGANTAR
Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Siswa tentang Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, yang digunakan selama pembelajaran materi keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. Pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK
1. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif menyajikan soal sesuai dengan Materi Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.			√	
2.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif menggunakan Bahasa Indonesia yang Baik dan tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mudah saya pahami.				√
3.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, soal dan gambarnya yang disajikan sangat menarik.			√	
4.	Petunjuk dan pelaksanaan Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif jelas dan mudah saya pahami.				√
5.	Waktu yang disediakan sesuai dengan jumlah butir soal yang				√

	ada.				
6.	Semua butir soal yang ada pada Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dapat dengan mudah saya kerjakan.				√
7.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif membuat saya tertantang dalam mengerjakannya.			√	
8.	Semua butir soal yang ada pada Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari.			√	
9.	Dengan adanya Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, saya sadar bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan.				√
10.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif membuat saya paham dalam mengerjakan Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.				√
Jumlah Skor					<i>13/16/34</i>

D. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa Uji Lapangan untuk LKS

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP LEMBAR KERJA SISWA
(LKS) BERBASIS OPEN ENDED**

Nama : *Pi'a Nurma chri*
 Kelas : *4*
 Hari/tanggal : *Sabtu / 19*

A. PENGANTAR
 Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Siswa tentang Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan selama pembelajaran keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. Pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas LKS tersebut. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK
 1. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan LKS ini Menarik			✓	
2.	Gambar ilustrasi pada LKS membuat saya semangat belajar			✓	
3.	LKS Matematika ini sangat bagus				✓
4.	Gambar/ilustrasi yang ada dalam LKS keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> mempermudah saya dalam memahami materi.			✓	
5.	Kegiatan yang terdapat di dalam LKS yaitu keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> memberikan saya pengetahuan yang baru.				✓
6.	LKS yang saya gunakan dalam kegiatan pembelajaran bermanfaat bagi saya dalam mempelajari keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> .				✓

7.	Kegiatan pembelajaran Segiempat dan Segitiga yang dilaksanakan menggunakan LKS dapat membantu saya memahami masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari.				✓
8.	LKS yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Segiempat dan Segitiga yang berbasis <i>open ended</i> dapat membantu saya mengungkapkan ide dan pendapat dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.				✓
9.	Urutan kegiatan pada LKS keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> mudah dilaksanakan.				✓
10.	Kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi memudahkan saya memahami materi keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis <i>open ended</i> .				✓
Jumlah Skor					

D. KOMENTAR

*LKS sangat bagus untuk kita belajar di kelas atau belajar di rumah ket. tanggal 19/10/19
 lebih dari itu LKS*

Lampiran 11 : Lembar Angket Respon Siswa Uji Lapangan untuk Soal Tes

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP SOAL TES
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

Nama : *Ni W H Oktia Ningsih*
 Kelas : *4*
 Hari/tanggal : *9-12-2020*

A. PENGANTAR
 Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Siswa tentang Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, yang digunakan selama pembelajaran materi keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. Pendapat yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif. Kamu tidak perlu khawatir karena angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai.

B. PETUNJUK
 1. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Ditilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif menyajikan soal sesuai dengan Materi Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.			✓	
2.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif menggunakan Bahasa Indonesia yang Baik dan tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mudah saya pahami.			✓	
3.	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, soal dan gambarnya yang disajikan sangat menarik.				✓
4.	Petunjuk dan pelaksanaan Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif jelas dan mudah saya pahami.			✓	
5.	Waktu yang disediakan sesuai dengan jumlah butir soal yang			✓	

ada.				
6. Semua butir soal yang ada pada Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dapat dengan mudah saya kerjakan.			✓	
7. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif membuat saya tertantang dalam mengerjakannya.			✓	
8. Semua butir soal yang ada pada Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari.				✓
9. Dengan adanya Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif, saya sadar bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan.			✓	
10. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif membuat saya paham dalam mengerjakan Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.				✓
Jumlah Skor				10/10

D. KOMENTAR

baik
~~ke~~ ke Des. imut baik dan menyenangkan serta dengan baik
 soal nya bermanfaat untuk saya
 soal nya sangat mudah

Lampiran 12 : Lembar Observasi
Keterlaksanaan Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI
KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
BERBASIS *OPEN ENDED*

Satuan Pendidikan : SDN 3 SURANADI
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Kelas/Semester : IV/II
Materi Pokok : Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga
Hari/ Tanggal :

A. Pentunjuk

- Mohon observer memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) cek pada kolom pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :
 - Sangat Tidak Terlaksana
 - Tidak Terlaksana
 - Terlaksana
 - Sangat Terlaksana
- Untuk saran-saran, Anda dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada kolom Catatan.

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa.			✓		
2.	Guru memantau kehadiran, ketertiban dan keisapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran			✓		
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		
4.	Guru menyampaikan apersepsi			✓		
5.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini.			✓		
b. Inti						
6.	Guru mendesain Pembelajaran dengan menentukan strategi atau metode dalam pembelajaran.		✓			
7.	Guru memberikan siswa LKS		✓			
8.	Siswa mendengarkan penjelasan Guru terkait dengan strategi yang dilakukan saat pembelajaran.			✓		
9.	Siswa membaca LKS yang diberikan oleh guru			✓		
10.	Guru menyajikan masalah tentang keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga			✓		

11.	Siswa mengamati gambar bangun bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga yang ada pada Gambar di Lembar Kerja Siswa.			✓		
12.	Siswa menggambar sama persis bentuk-bentuk bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan rapi.			✓		
13.	Siswa membuat representasi bangun datar yang ada pada LKS		✓			
14.	Siswa mengungkapkan teknik atau strategi pemecahan masalah yang telah ditemukannya.			✓		
15.	Siswa menanyakan bagaimana cara menghitung keliling bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.			✓		
16.	Siswa berbagi pendapat dan pertanyaan terkait bagaimana cara menghitung keliling bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga..		✓			
17.	Siswa menanyakan bagaimana cara menghitung luas bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.		✓			
18.	Siswa menanyakan bagaimana perbedaan gambar setiap bangun datar yaitu Persegi Panjang, Persegi dan Segitiga dengan panjang sisi yang berbeda			✓		
19.	Siswa berbagi pendapat dan pertanyaan terkait bagaimana cara menghitung luas bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga..			✓		
20.	Guru meminta siswa membuat kelompok diskusi			✓		
21.	Siswa membentuk kelompok diskusi			✓		
22.	Siswa membuat prediksi hasil dari keliling bangun datar Persegi, persegi panjang dan segitiga.			✓		
23.	Siswa membuat prediksi hasil dari luas bangun datar Persegi, persegi panjang dan segitiga.		✓			
24.	Siswa membuat prediksi hubungan luas Persegi dengan akar pangkat dua.			✓		
25.	Siswa menganalisis semua hasil keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.			✓		
26.	Siswa mencoba membedakan ukuran panjang sisi dengan melihat bentuk setia bangun datar persegi , persegi panjang dan segitiga.		✓			
27.	Siswa menghitung semua keliling dan luas bangun datar yang ada pada LKS			✓		
28.	Siswa mempresentasikan hasil perhitungan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.			✓		
29.	Siswa mempresentasikan hubungan antara luas persegi					

30.	dengan angkar pangkat dua.				✓	
31.	Siswa menerima hasil kritikan dari temannya terkait cara menghitung keliling dan luas bangun datar				✓	
32.	Siswa menerima pendapat temannya dari perbedaan hasil menghitung luas dan keliling bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga				✓	
33.	Siswa menerima perbedaan pendapat dari temannya dalam hubungan luas persegi dengan akar pangkat dua.				✓	
34.	Siswa menyerahkan hasil diskusi kelompoknya pada guru				✓	
35.	Guru mengoreksi hasil diskusi siswa				✓	
36.	Siswa menerima hasil koreksi dari guru				✓	
37.	Siswa menyimpulkan hasil diskusinya				✓	
38.	Guru dan siswa sama-sama mengoreksi hasil diskusi.			✓		
c. Penutup						
39.	Siswa merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.				✓	
40.	Siswa melakukan evaluasi pembelajaran.				✓	
41.	Siswa saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai.				✓	
42.	Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan keliling dan luas bangun datar Persegi, persegi panjang dan segitiga.				✓	
43.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya				✓	
44.	Guru dan siswa menutup pembelajaran				✓	
Jumlah skor					163	

Suranadi, 18 Desember 2020

Observer

Nurminah
(Nurminah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : SDN 3 Suranadi
KELAS : IV (empat)
MUATAN PELAJARAN : Matematika
BAB : Ke-4
ALOKASI WAKTU : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)
MATERI : Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

KD (Kompetensi Dasar)

3.2 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar.

C. INDIKATOR

Indikator

3.2.1 Menentukan keliling Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.

3.2.2 Menentukan Luas Daerah Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.

D. TUJUAN

1. Melalui proses berfikir kreatif, mengamati, mencoba, dan mendemonstrasikan bangun datar, siswa dapat:

- a. Menyelesaikan penghitungan luas persegi, persegi panjang dan segitiga.
 - b. Menyelesaikan penghitungan luas persegi yang berhubungan dengan akar pangkat dua.
2. Melalui proses mencoba dan menalar, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi, persegi panjang dan segitiga menggunakan berbasis *open ended*.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Bangun Datar : Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.

A. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Open Ended*

Metode : Tanya Jawab, Diskusi, dan Ceramah.

B. SUMBER BELAJAR

- a. Buku Guru Matematika kelas IV
- b. Buku Siswa Matematika Kelas IV.
- c. Lembar Kerja Siswa.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar. 2. Kelas dilanjutkan dengan Do'a dipimpin oleh Ketua kelas dan mengecek kehadiran siswa.. 3. Siswa merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan materi pembelajaran sebelumnya bangun datar. 4. Guru memberi motivasi belajar menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dipelajari yaitu contoh gambar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga dengan menghitung jumlah sisinya.. 5. Siswa menerima informasi tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, ruang lingkup materi, langkah pembelajaran, serta metode yang akan dilaksanakan , 	10 menit

	6. Guru mengajak siswa bertepuk semangat untuk memulai proses pembelajaran dengan semangat pagi.	
Inti	<p>a. Fase 1 Menyajikan Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan masalah tentang keliling dan luas Persegi , Persegi Panjang dan Segitiga 2. Siswa mengamati gambar bangun bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga yang ada pada Gambar di Lembar Kerja Siswa. 3. Siswa menggambar sama persis bentuk-bentuk bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan rapi. 4. Siswa membuat representasi bangun datar yang ada pada LKS <p>b. Fase 2 Mendesain Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mendesain Pembelajaran dengan menentukan strategi atau metode dalam pembelajaran. 6. Guru memberikan siswa LKS 7. Siswa mendengarkan penjelasan Guru terkait dengan strategi yang dilakukan saat pembelajaran. Siswa membaca LKS yang diberikan oleh guru <p>c. Fase 3 Memperhatikan dan Mencatat Respons Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa mengungkapkan teknik atau strategi pemecahan masalah yang telah ditemukannya. 9. Siswa menanyakan bagaimana cara menghitung keliling bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. 10. Siswa berbagi pendapat dan pertanyaan terkait bagaimana cara menghitung keliling bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.. 11. Siswa menanyakan bagaimana cara menghitung luas bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. 12. Siswa menanyakan bagaimana perbedaan gambar setiap bangun datar yaitu Persegi Panjang, Persegi dan Segitiga dengan panjang sisi yang berbeda 13. Siswa berbagi pendapat dan pertanyaan terkait bagaimana cara menghitung luas bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.. <p>d. Fase 4 Membimbing dan Mengarah kan Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Guru meminta siswa membuat kelompok diskusi 15. Siswa membentuk kelompok diskusi 	<p>10 Menit</p> <p>10 menit</p> <p>10 menit</p>

	<p>16. Siswa membuat prediksi hasil dari keliling bangun datar Persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>17. Siswa membuat prediksi hasil dari luas bangun datar Persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>18. Siswa membuat prediksi hubungan luas Persegi dengan akar pangkat dua.</p> <p>19. Siswa menganalisis semua hasil keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>20. Siswa mencoba membedakan ukuran panjang sisi dengan melihat bentuk setia bangun datar persegi , persegi panjang dan segitiga.</p> <p>21. Siswa menghitung semua keliling dan luas bangun datar yang ada pada LKS</p> <p>22. Siswa mempresentasikan hasil perhitungan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>23. Siswa mempresentasikan hubungan antara luas persegi dengan akar pangkat dua.</p> <p>24. Siswa menerima hasil kritikan dari temannya terkait cara menghitung keliling dan luas bangun datar</p> <p>25. Siswa menerima pendapat temannya dari perbedaan hasil menghitung luas dan keliling bangun datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga</p> <p>26. Siswa menerima perbedaan pendapat dari temannya dalam hubungan luas persegi dengan akar pangkat dua.</p> <p>e. Fase 5 Membuat Kesimpulan</p> <p>27. Siswa menyerahkan hasil diskusi kelompoknya pada guru</p> <p>28. Guru mengoreksi hasil diskusi siswa</p> <p>29. Siswa menerima hasil koreksi dari guru</p> <p>30. Siswa menyimpulkan hasil diskusinya</p> <p>31. Guru dan siswa sama-sama mengoreksi hasil diskusi.</p>	<p>10 menit</p> <p>10 menit</p>
<p>Penutup</p>	<p>1. Siswa merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</p> <p>2. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran.</p> <p>3. Siswa saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai.</p> <p>4. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan keliling dan luas bangun datar Persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>5. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya</p>	<p>10 enit</p>

	6. Guru dan siswa menutup pembelajaran	
--	--	--

D. PENILAIAN

a. Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif

Indikator Kreatif	Penilaian Indikator	Skor	Deskripsi
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan siswa menjawab sejumlah masalah atau pertanyaan matematika disertai dengan jawaban yang tepat.	4	Memberikan jawaban yang lengkap.
		3	Memberikan jawaban tapi tidak menghitung keliling persegi panjang.
		2	Memberikan jawaban hanya 2 cara saja tanpa menghitung kelilingnya.
		1	Memberikan jawaban hanya 2 cara saja tanpa menuliskan diketahui, ditanyakan dan tidak menghitung kelilingnya.
		0	Tidak menjawab.
Keluwesan (<i>flexibility</i>)	Kemampuan siswa untuk menghasilkan jawaban yang bervariasi atau beberapa cara menjawab soal.	4	Memberikan jawaban yang lengkap
		3	Memberikan jawaban, tetapi tidak menghitung luas segitiga.
		2	Memberikan jawaban tetapi tidak menghitung luas dari ketiga bangun datar dan tidak menulis poin diketahui dan ditanyakan.
		1	Memberi jawaban, tetapi hanya menggambar 2 bangun datar dan tidak menyertakan ukuran setiap bangun datar dan tidak menulis poin diketahui serta ditanyakan
		0	Tidak menjawab.
Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan siswa mengungkapkan ide hasil pemikirannya sendiri dalam mengerjakan soal Matematika	4	Memberi jawaban lengkap.
		3	Memberi jawaban tapi hanya menghitung 1 luas bangun datar saja.
		2	Memberi jawaban hanya dengan membuat gambar dan menentukan ukurannya saja.
		1	Memberi jawaban dengan

			menggambar 2 bangun datar saja tanpa menentukan ukurannya..
		0	Tidak menjawab.
Elaborasi (<i>elaboratio</i>)	Kemampuan siswa menjelaskan, memperinci dan mengembangkan gagasan atau jawaban yang diberikan.	4	Memberi jawaban lengkap
		3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi jawaban tanpa menentukan keliling persegi untuk jawaban pada soal no. 1. ▪ Memberikan jawaban hanya sampai pada poin diketahui dan ditanyakan, tanpa menghitung luas segitiga untuk jawaban pada soal no. 5.
		2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan jawaban hanya menentukan jumlah persegi pada soal no.1 ▪ Memberikan jawaban hanya menentukan jumlah segitiga pada soal no.5
		1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan hanya 2 macam jawaban dalam menghitung jumlah persegi pada soal no.1 ▪ Memberikan hanya 2 macam jawaban dalam menghitung jumlah segitiga pada soal no.5
		0	Tidak menjawab

b. Penilaian Skor berpikir kreatif tiap individu

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

xi = skor individu

x = skor yang diperoleh tiap individu

y = skor maksimum

c. Penilaian Skor Berpikir Kreatif secara Keseluruhan

$$S = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

S = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh individu

n = jumlah siswa

skor	Predikat	Klarifikasi
100 - 85	A	Sangat Kreatif
84 - 75	B	Kreatif
74 - 65	C	Cukup Kreatif
64 - 55	D	Krang Kreatif
54 - 0	E	Sangat Kurang Kreatif

d. Rekap Skor Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif yang Dinilai																Skor				
		Kelancaran (<i>fluency</i>)				Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)				Keaslian (<i>originality</i>)				Elaborasi (<i>elaboration</i>)								
		3				4				2				1		5						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
1.	Alin Fitria				√				√				√				√				√	19
2.	Elata				√				√				√				√				√	19
3.	Fauzi Rahmin Haza				√				√				√				√				√	19
4.	Holqi				-				√				√				√				√	15
5.	Ibnu Akbar Huda			√					√				√				√				√	18
6.	Karinina Malika Sari				√				√				√				√				√	20
7.	Laela Ismaini				√				√				√				√				√	19
8.	Ni Luh Okta Ningsih				√				√				√				√				√	19
9.	Riska Arianti				√				√				√				√				√	19
10	Villa ramadani			√					√				√				√			√		18

E. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

1. Kegiatan remedial diberikan kepada siswa yang masih memiliki kesulitan dalam menyelesaikan Keliling dan Luas Kegiatan berbasis *Open Ended*. ini dapat dilakukan secara kelompok atau individu selama 30 menit.
2. Guru mengulang cara menentukan keliling dan Luas Bangun Datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga berbasis *Open Ended*.
3. Guru memberikan tugas tambahan kepada siswa.

b. Pengayaan

1. Siswa dapat mencari tambahan informasi keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga.
2. Siswa menggambarkan persegi, persegi panjang dan segitiga yang dilihat.
3. Guru dapat menambahkan soal-soal yang lebih menantang yang berbasis *Open Ended* dalam keliling persegi, persegi panjang dan segitiga.

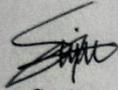
Refleksi Guru

Refleksi Guru

- a. Hal-Hal yang perlu menjadi perhatian.

b. Siswa perlu mendapat perhatian khusus.

Mahasiswa



Suciati
NIM.117180021

Suranadi,.....

Guru Kelas IV



M. Hamdan Zaeni

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 3 Suranadi

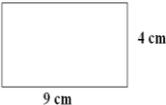


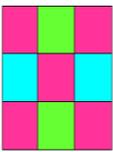
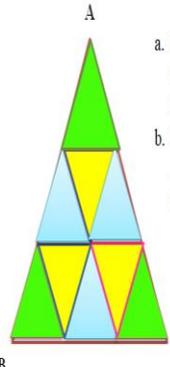
Hi. Badrul Hilal, S.Pd
NIP.19730115 199707 2 001

Lampiran 14: Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL TES

Materi : Bangun Datar (Keliling dan luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
Kelas/semester : IV/II
Jumlah soal : 5 Butir Soal
Bentuk soal : Uraian

Materi	Indikator Berpikir Kreatif	Tujuan Pembelajaran	No. Item	Butir Soal
Bangun Datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga)	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Siswa menggunakan minimal 2 cara untuk mendapatkan luas bangun datar Persegi panjang yang disajikan	4	<p>4. Sebuah Persegi Panjang memiliki Luas = 48 cm^2. tentukan berapakah :</p> <p>a. Panjang dan lebarnya dan hitunglah b. Kelilingnya dengan kemungkinan lebih dari 1 jawaban.</p> 
	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Siswa membuat gambar bangun datar yang berbeda tetapi memiliki luas yang sama dengan bangun datar yang disajikan	3	<p>3. Perhatikan gambar Berikut !</p>  <p>Perhatikan gambar Persegi Panjang di atas.</p> <p>a. Hitunglah Luas Persegi Panjang. b. Buatlah Gambar Bangun Datar yang lain dengan Luas yang sama.</p>

	<p>Elaborasi (<i>elaboration</i>)</p>	<p>Siswa menentukan jumlah bangun datar yang ditemukan/tersusun.</p>	<p>1,5</p>	<p>1. Perhatikan Gambar berikut.</p>  <p>Hitunglah :</p> <ol style="list-style-type: none"> Berapa Persegi yang dapat kamu temukan pada gambar ? dengan Kemungkinan lebih dari satu jawaban ! Berapakah keliling dan luas Persegi jika diketahui Panjang sisinya 3 cm ? <p>5. Perhatikan Gambar segitiga berikut !</p>  <ol style="list-style-type: none"> berapa segitiga yang dapat kamu temukan pada gambar ? dengan Kemungkinan lebih dari 1 Jawaban. Hitunglah Luas dan Keliling segitiga ABC, jika ukuran alasnya = 12cm dan tingginya 9 cm.
	<p>Keluwesasan (<i>flexibility</i>)</p>	<p>Siswa membuat gambar bangun datar yang berbeda tetapi memiliki luas yang sama dengan bangun datar yang disajikan</p>	<p>2</p>	<p>2. Buatlah 3 Gambar Bangun Datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga. Kemudian Hitunglah Luasnya!</p>

Lampiran 15 :Hasil Jawaban Siswa Uji Lapangan
(Nilai Teritinggi)

LEMBAR JAWABAN SISWA

100

NAMA : Kalvininda Malika Sari
NO. ABSEN : 16
KELAS : 4 (empat)

a)

1	2	3
4	5	6
7	8	9

9 Persegi dengan ukuran 1 kubik satuan
1 Persegi dengan ukuran 9 kubik satuan
4 Persegi dengan ukuran 4 kubik satuan
Total Persegi = 14 kubik satuan

b) Diketahui: sisi = 3cm
Ditanyakan: Luas Persegi
keliling Persegi
Penyelesaian: Luas = sisi x sisi
= 3 x 3 = 9 cm²
keliling = 4 x sisi
= 4 x 3 = 12 cm

c) Persegi Panjang


p = 8
l = 6

Luas = panjang x lebar
= 8 x 6
= 48

b. Persegi  Luas = sisi x sisi
= 3 x 3
= 9

c) Segitiga


Luas = $\frac{1}{2} \times a \times t$
= $\frac{1}{2} \times 6 \times 4$
= 12

3) Diketahui: Panjang = 9
Lebar = 4
Ditanyakan: luas =
maka buat bangun abstrak
lain

Penyelesaian:

a) 
p = 4cm
l = 1cm
Luas = panjang x lebar
= 4cm x 1cm
= 4cm²

b) 
Luas = sisi x sisi
= 6cm x 6cm = 36cm²

c) 
Luas = $\frac{1}{2} \times a \times t$
= $\frac{1}{2} \times 6 \times 9$
= 27

4) Diketahui: Luas persegi
panjang = 48cm²
Ditanyakan: Panjang dan lebar
dan keliling

Caro I
L = P x l
48cm = 8cm x 6cm

Jika panjang = 8 cm dan lebar = 6 cm
keliling = 2 (P+l)
= 2 (8+6)
= 2 (14) = 28 cm

Caro II
L = P x l
48cm² = 16 x 3

Jika panjang = 16 dan lebar = 3 cm

keliling = 4 (P+l)
= 4 (16+3)
= 4 x 19 = 76 cm

Caro III
L = P x l
48cm² = 12 x 4

Jika panjang 12 dan lebar

keliling = 2 (P+l)
= 2 (12+4)
= 2 (16)
= 32 cm

b) 1) Segitiga dengan ukuran 9 segitiga satuan 3 segitiga dan ukuran 9 segitiga
satuannya 9 segitiga dan ukuran segitiga satuannya

b) Diketahui: alas = 12
tinggi = 4 cm

$L = \frac{1}{2} \times a \times t$
= $\frac{1}{2} \times 12 \times 4 = 24$ cm²

Lampiran 16 : Hasil Jawaban Siswa Uji Lapangan (Nilai Terendah)

LEMBAR JAWABAN SISWA 70

NAMA : HOLAQI
 NO. ABSEN : 9
 KELAS : IV (empu) 4

1) b) diketahui: sisi persegi = 3 cm $k = 4 \times \text{sisi}$
 ditanyakan: luas persegi = $4 \times 3 = 12 \text{ cm}$
 penyelesaian:
 $L = s \times s$
 $= 6 \times 6 = 36 \text{ cm}^2$
 jadi luas persegi = 36 cm^2 4

2) 1 persegi dgn ukuran 1 kotak satuan
 9 persegi dgn ukuran 1 kotak satuan
 4 persegi dgn ukuran 1 kotak satuan

3) diketahui: panjang = 9 cm lebar = 4 cm
 ditanyakan: luas?

a) penyelesaian

$\frac{9}{\text{cm}}$

4 cm

1)

$\frac{1}{2}$

$L = P \times l$
 $= 9 \times 4$
 $= 36 \text{ cm}^2$

$L = \text{sisi} \times \text{sisi}$
 $= 6 \times 6$
 $= 36 \text{ cm}^2$

$L = \frac{1}{2} \times a \times t$

3

$= \frac{1}{2} \times 9 \times 8$
 $= 36 \text{ cm}^2$

jadi luas 36 cm^2 yg sama dari 1 kg kgun dari 1 persegi

4) di ketahui: luas persegi panjang = 48 cm^2
 ditanyakan: panjang dan lebar
 ! keliling ...?

penyelesaian:
 cara I
 $L = P \times l$
 $48 \text{ cm}^2 = 8 \times l$
 jadi panjang = 8 cm dan lebar = 6 cm
 keliling = $2(P+l)$
 $= 2(8+6)$
 $= 2(14) = 28 \text{ cm}$

3

cara II $L = P \times l$
 $48 \text{ cm} = 12 \times l$
 jadi panjang = 12 cm dan lebar = 4 cm
 keliling = $2(P+l)$
 $= 2(12+4)$
 $= 2(16) = 32 \text{ cm}$

cara III $L = P \times l$
 $48 = 16 \times l$
 jadi panjang = 16 cm dan lebar = 3 cm

keliling = $2(P+l)$
 $= 2(16+3)$
 $= 2(19) = 38 \text{ cm}$

5) a) 1 segitiga dgn ukuran 1 kotak satuan
 3 segitiga dgn ukuran 1 kotak satuan
 9 segitiga dgn ukuran 1 kotak satuan
 b) diketahui alas segitiga = 12 cm dan t...

$L \Delta = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $L \Delta = \frac{1}{2} \times 12 \times 9$
 $L \Delta = 6 \times 9$
 $L \Delta = 54 \text{ cm}^2$
 jadi luas segitiga = 54 cm^2

A

Lampiran 17 : Data Nilai Siswa Kelas IV (Uji Lapangan)

No	Nama Siswa	Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif yang Dinilai																Skor				
		Kelancaran (fluency)				Keluwesan (Flexibility)				Keaslian (originality)				Elaborasi (<i>elaboration</i>)								
		3				4				2				1		5						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
1.	A F				√				√				√				√				√	19
2.	E				√				√				√				√				√	19
3.	FR				√				√				√				√				√	19
4.	H				-				√				√				√				√	15
5.	IA			√					√				√				√				√	18
6.	KM				√				√				√				√				√	20
7.	LI				√				√				√				√				√	19
8.	N L				√				√				√				√				√	19
9.	RA				√			√					√				√				√	19
10	VR			√				√					√				√			√		18

No	Nama Siswa	Analisis Skor Siswa
1.	AF	$xi - 1 = \frac{19}{20} \times 100\% = 95$ (sangat kreatif)
2.	E	$xi - 2 = \frac{19}{20} \times 100\% = 95$ (sangat kreatif)
3.	FR	$xi - 3 = \frac{19}{20} \times 100\% = 95$ (sangat kreatif)
4.	H	$xi - 4 = \frac{15}{20} \times 100\% = 70$ (sangat kreatif)
5.	IA	$xi - 5 = \frac{18}{20} \times 100\% = 90$ (sangat kreatif)

No	Nama Siswa	Analisis Skor Siswa
6.	KM	$xi - 6 = \frac{20}{20} \times 100\% = 100$ (sangat kreatif)
7.	LI	$xi - 7 = \frac{19}{20} \times 100\% = 95$ (sangat kreatif)
8.	NL	$xi - 8 = \frac{19}{20} \times 100\% = 95$ (sangat kreatif)
9.	RA	$xi - 9 = \frac{19}{20} \times 100\% = 95$ (sangat kreatif)
10	VR	$xi - 10 = \frac{18}{20} \times 100\% = 90$ (sangat kreatif)

No	Nama Siswa	Skor
1.	AF	95
2.	E	95
3.	FR	95
4.	H	90
5.	IA	90
6.	KM	100
7.	LI	95
8.	NI	95
9.	RA	95
10.	VR	90

Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian Sistem BDR



