

LAMPIRAN 3.

Lembar Observasi Siswa dan Guru



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
 Kelas/Semester : VII/2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

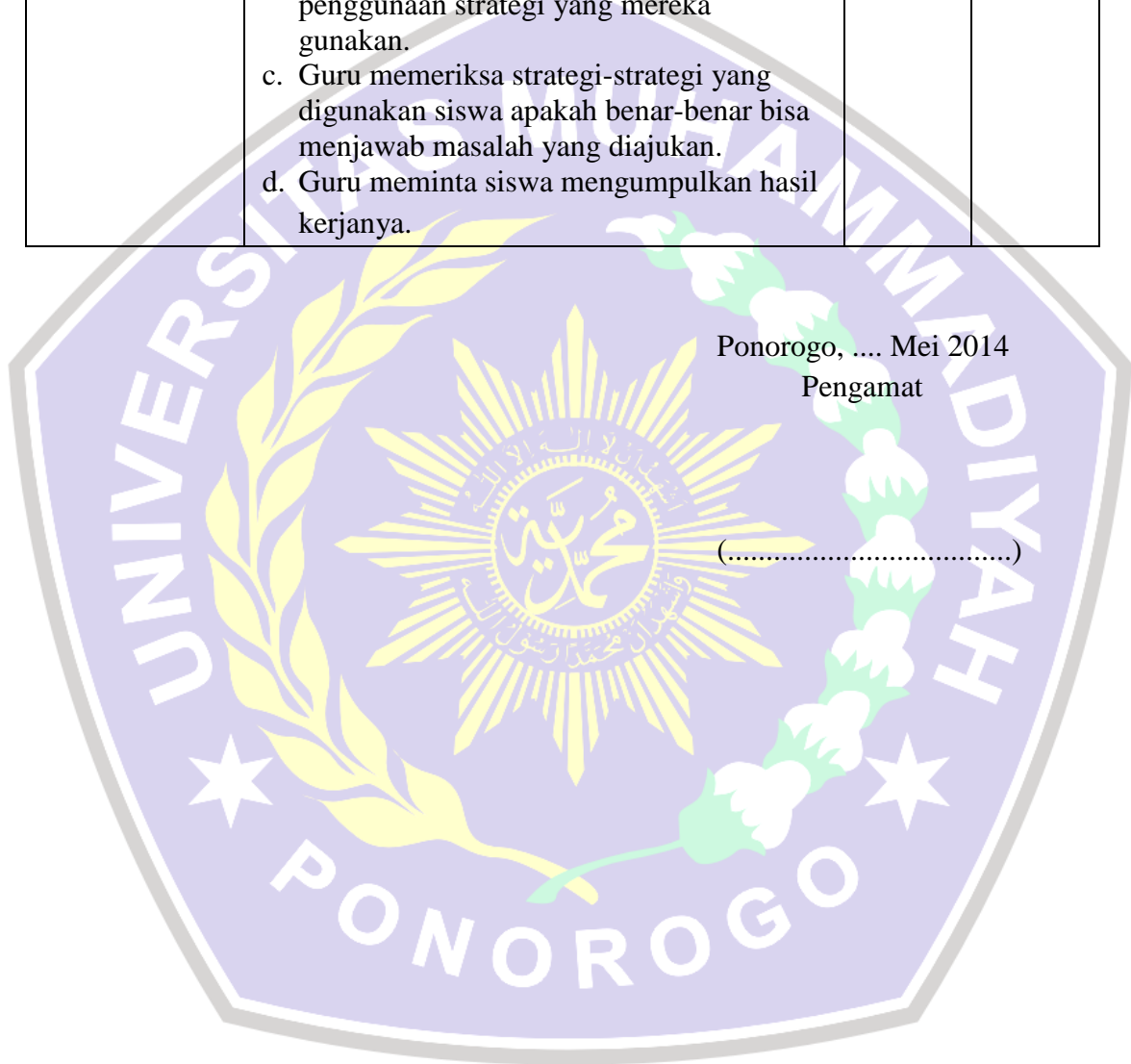
1. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
2. Pengamatan ditujukan kepada guru.
3. Berilah penilaian dengan memberi tanda *cek list* (√) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Jawaban	
		Ya	Tidak
A. Tahap Clues	a. Guru memberi masalah matematika, tentang jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi-sisinya dan jenis-jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya, masalah diambil dari lembar aktivitas siswa. b. Guru memberikan lembar aktivitas siswa dan lembar jawab aktivitas siswa c. Guru meminta siswa untuk membaca masalah dengan teliti. d. Guru meminta siswa garis-bawahi isyarat-isyarat yang menjadi masalah. e. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.		
B. Tahap Game Plan	a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan “ adu cepat dan tangkas” guna menyelesaikan masalah. b. Guru meminta siswa mengambil segitiga pada kotak yang telah disediakan sesuai dengan tugas masing-masing kelompok secara bergiliran. c. Guru meminta siswa menyusun dan menempel segitiga yang telah mereka temukan pada lembar jawab aktivitas siswa. d. Guru meminta siswa menuliskan penjelasan dari segitiga yang telah ditempel.		

C. Tahap Solve	a. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi-sisinya dan jenis-jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya. Dengan permainan “adu cepat dan tangkas”.		
D. Tahap Reflect	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta siswa untuk melihat kembali solusi yang mereka gunakan. b. Guru meminta siswa berdiskusi tentang penggunaan strategi yang mereka gunakan. c. Guru memeriksa strategi-strategi yang digunakan siswa apakah benar-benar bisa menjawab masalah yang diajukan. d. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerjanya. 		

Ponorogo, Mei 2014
 Pengamat

(.....)



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

1. Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
2. Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
3. Berilah penilaian dengan memberi tanda *cek list* (\checkmark) pada kolom yang sesuai.
4. Y berarti pilihan jawaban “Ya” dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Tahap Clues:

- a. Siswa menerima masalah.
- b. Siswa menerima lembar aktivitas siswa dan lembar jawab aktivitas siswa.
- c. Siswa membaca dengan teliti.
- d. Siswa menggaris-bawahi isyarat-isyarat yang menjadi masalah.
- e. Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap Game Plan:

- a. Siswa membuat rencana permainan.
- b. Siswa mengambil segitiga pada kotak yang telah disediakan secara bergiliran.
- c. Siswa menyusun dan menempel segitiga yang telah mereka temukan pada lembar jawab aktivitas siswa.
- d. Siswa menuliskan penjelasan dari segitiga yang telah ditempel.

Tahap Solve:

- a. Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi-sisinya dan jenis-jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya. Dengan permainan “adu cepat dan tangkas”.

Tahap Reflect:

- a. Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- b. Siswa berdiskusi.
- c. Siswa memperhatikan guru.
- d. Siswa mengumpulkan hasil kerjanya.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

4. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
5. Pengamatan ditujukan kepada guru.
6. Berilah penilaian dengan memberi tanda *cek list* (\checkmark) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
E. Tahap Clues	<p>f. Guru memberi masalah matematika yang kaitannya dengan sifat-sifat segiempat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya. Masalah diambil dari lembar aktivitas siswa.</p> <p>g. Guru memberikan lembar aktivitas siswa dan lembar jawab aktivitas siswa.</p> <p>h. Guru meminta siswa menentukan masalah untuk diselesaikan.</p> <p>i. Guru meminta siswa untuk membaca masalah dengan teliti.</p> <p>j. Guru meminta siswa garis-bawahi isyarat-isyarat yang menjadi masalah.</p> <p>k. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.</p>		
F. Tahap Game Plan	<p>a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan dengan mengambil gambar segiempat untuk menyelesaikan masalah dalam tiap kelompok.</p> <p>b. Guru meminta siswa mengamati dan membandingkan gambar 1 dengan 2, selanjutnya gambar 3 dengan 4.</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> c. Guru meminta siswa menggambar bangun segiempat sesuai dengan tugas kelompoknya. d. Guru meminta menuliskan pengertian bangun segiempat yang telah digambar. e. Guru meminta siswa menuliskan pembuktian pada lembar jawab aktivitas siswa. 		
G. Tahap Solve	<ul style="list-style-type: none"> b. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah pengertian bangun datar segiempat dengan permainan “membandingkan gambar” supaya, siswa mengerti pengertian dari masing-masing bangun datar segiempat. 		
H. Tahap Reflect	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta siswa untuk melihat kembali solusi yang mereka gunakan. b. Guru meminta siswa berdiskusi kembali tentang hasil kerjanya. c. Guru memeriksa strategi-strategi yang digunakan siswa apakah benar-benar bisa menjawab masalah yang ada pada setiap kelompok. d. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerjanya. e. Guru membahas soal pembuktian yang ada pada lembar aktivitas siswa. 		

Ponorogo, Mei 2014
 Pengamat

(.....)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

- Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
- Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
- Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (\surd) pada kolom yang sesuai.
- Y berarti pilihan jawaban “Ya“ dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Tahap *Clues*:

- Siswa menerima masalah.
- Siswa menerima lembar aktivitas siswa dan lembar jawab aktivitas siswa.
- Siswa menentukan masalah.
- Siswa membaca dengan teliti.
- Siswa menggaris-bawahi isyarat-isyarat yang menjadi masalah..
- Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap *Game Plan*:

- Siswa membuat rencana permainan dengan mengambil gambar sesuai masalah dalam kelompoknya.
- Siswa mengamati dan membandingkan gambar 1 dengan 2, selanjutnya gambar 3 dengan 4.
- Siswa menggambar bangun segiempat sesuai dengan tugas kelompoknya
- Siswa menuliskan pengertian bangun segiempat yang telah digambar.
- Siswa menuliskan pembuktian pada lembar jawab aktivitas siswa.

Tahap *Solve*:

- Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah pengertian bangun datar segiempat dengan permainan “membandingkan gambar”.

Tahap *Reflect*:

- Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- Siswa berdiskusi.
- Siswa memperhatikan guru.
- Siswa mengumpulkan hasil kerjanya.
- Siswa ikut membahas soal.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 3**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
 Kelas/Semester : VII/2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

7. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
8. Pengamatan ditujukan kepada guru.
9. Berilah penilaian dengan memberi tanda *cek list* (√) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
I. Tahap Clues	l. Guru memberi masalah matematika yang kaitannya dengan dengan sifat-sifat segiempat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya. Dengan memberikan siswa lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa. m. Guru memita siswa untuk membaca masalah dengan teliti. n. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.		
J. Tahap Game Plan	a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan “JODOHKU” yang kaitannya dengan sifat-sifat segiempat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya guna menyelesaikan masalah. b. Guru meminta setiap kelompok membuat barisan secara vertikal. c. Guru meminta siswa maju sesuai dengan urutan. d. Guru meminta siswa mengambil masing-masing kartu untuk dijodohkan secara bergiliran		

	<p>e. Guru meminta siswa menyelesaikan permainan tersebut dengan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang benar.</p> <p>f. Guru meminta siswa menempelkan kartu “JODOHKU” pada lembar jawaban.</p>		
K. Tahap Solve	c. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah sifat-sifat segiempat dengan permainan “JODOHKU”, supaya siswa mengerti sifat-sifat yang ada pada segiempat.		
L. Tahap Reflect	<p>a. Guru meminta siswa berdiskusi untuk melihat kembali jawaban dari permainan “JODOHKU”.</p> <p>b. Guru meminta salah satu siswa dari setiap kelompok untuk membacakan hasilnya ke depan.</p> <p>c. Guru memberikan beberapa soal latihan untuk dikerjakan.</p> <p>d. Guru membahas soal yang melibatkan siswa.</p>		

Ponorogo, Juni 2014
 Pengamat

(.....)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 5

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

9. Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
10. Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
11. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (\surd) pada kolom yang sesuai.
12. Y berarti pilihan jawaban “Ya“ dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Kegiatan Inti

Tahap Clues:

- a. Siswa menerima lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa
- b. Siswa membaca dengan teliti.
- c. Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap Game Plan:

- a. Siswa membuat rencana permainan “JODOHKU”
- b. Siswa membuat barisan secara vertikal sesuai dengan kelompok masing-masing.
- c. Siswa maju sesuai dengan urutan.
- d. Siswa mengambil kartu secara bergiliran.
- e. Siswa menyelesaikan permainan.
- f. Siswa menempelkan kartu “JODOHKU” pada lembar jawaban

Tahap Solve:

- a. Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah sifat-sifat segiempat dengan permainan “JODOHKU”

Tahap Reflect:

- a. Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- b. Siswa membacakan hasilnya ke depan.
- c. Siswa menerima dan mengerjakan soal latihan.
- d. Siswa ikut membahas soal.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 5**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
 Kelas/Semester : VII/2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

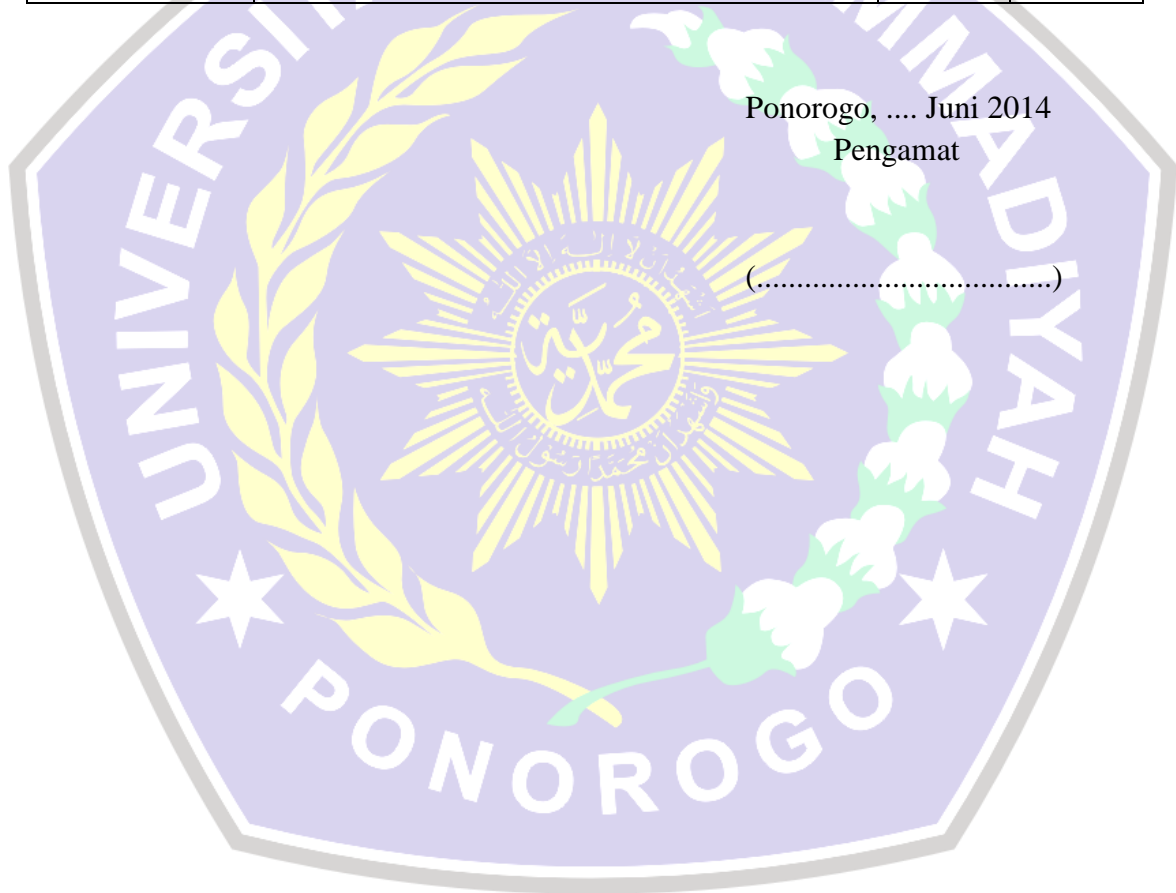
10. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
11. Pengamatan ditujukan kepada guru.
12. Berilah penilaian dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
M. Tahap Clues	o. Guru memberi masalah matematika yang kaitannya dengan keliling bangun segitiga dan segiempat. Dengan memberikan siswa lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa. p. Guru meminta siswa untuk membaca masalah dengan teliti. q. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.		
N. Tahap Game Plan	a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan “GGT” yang kaitannya dengan keliling bangun segitiga dan segiempat guna menyelesaikan masalah. b. Guru meminta setiap kelompok membuat gambar sesuai dengan tugas kelompoknya. c. Guru meminta siswa menggantung semua gambar yang telah mereka gambar. d. Guru meminta siswa menempelkan gambar yang telah digunting pada lembar jawaban. e. Guru meminta siswa mencari keliling semua gambar yang telah ditempel sesuai		

	dengan tugas kelompoknya.		
O. Tahap Solve	d. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah keliling bangun segitiga dan segiempat, supaya siswa bisa memahami keliling bangun segitiga dan segiempat.		
P. Tahap Reflect	<p>a. Guru meminta siswa berdiskusi untuk melihat kembali jawaban dari tugas masing-masing kelompok.</p> <p>b. Guru meminta salah satu siswa dari setiap kelompok untuk menuliskan hasilnya ke depan.</p> <p>c. Guru membahas hasil kerja siswa yang melibatkan siswa..</p>		

Ponorogo, Juni 2014
Pengamat

(.....)



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 5**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun

Kelas/Semester : VII/2

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

13. Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
14. Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
15. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (\surd) pada kolom yang sesuai.
16. Y berarti pilihan jawaban “Ya“ dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Tahap Clues:

- l. Siswa menerima lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa.
- m. Siswa membaca dengan teliti.
- n. Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap Game Plan:

- f. Siswa membuat rencana permainan dengan menggambar
- g. Siswa membuat gambar sesuai dengan tugas kelompoknya.
- h. Siswa mengguting gambar yang telah mereka gambar.
- i. Siswa menempel gambar yang telag digunting pada lembar jawaban.
- j. Siswa siswa mencari keliling semua gambar yang telah ditempel sesuai dengan tugas kelompoknya.

Tahap Solve:

- c. Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah keliling bangun segitiga dan segiempat.

Tahap Reflect:

- j. Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- k. Siswa menuliskan hasilnya ke depan.
- l. Siswa ikut serta membahas hasil kerjanya.

DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 6

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
 Kelas/Semester : VII/2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

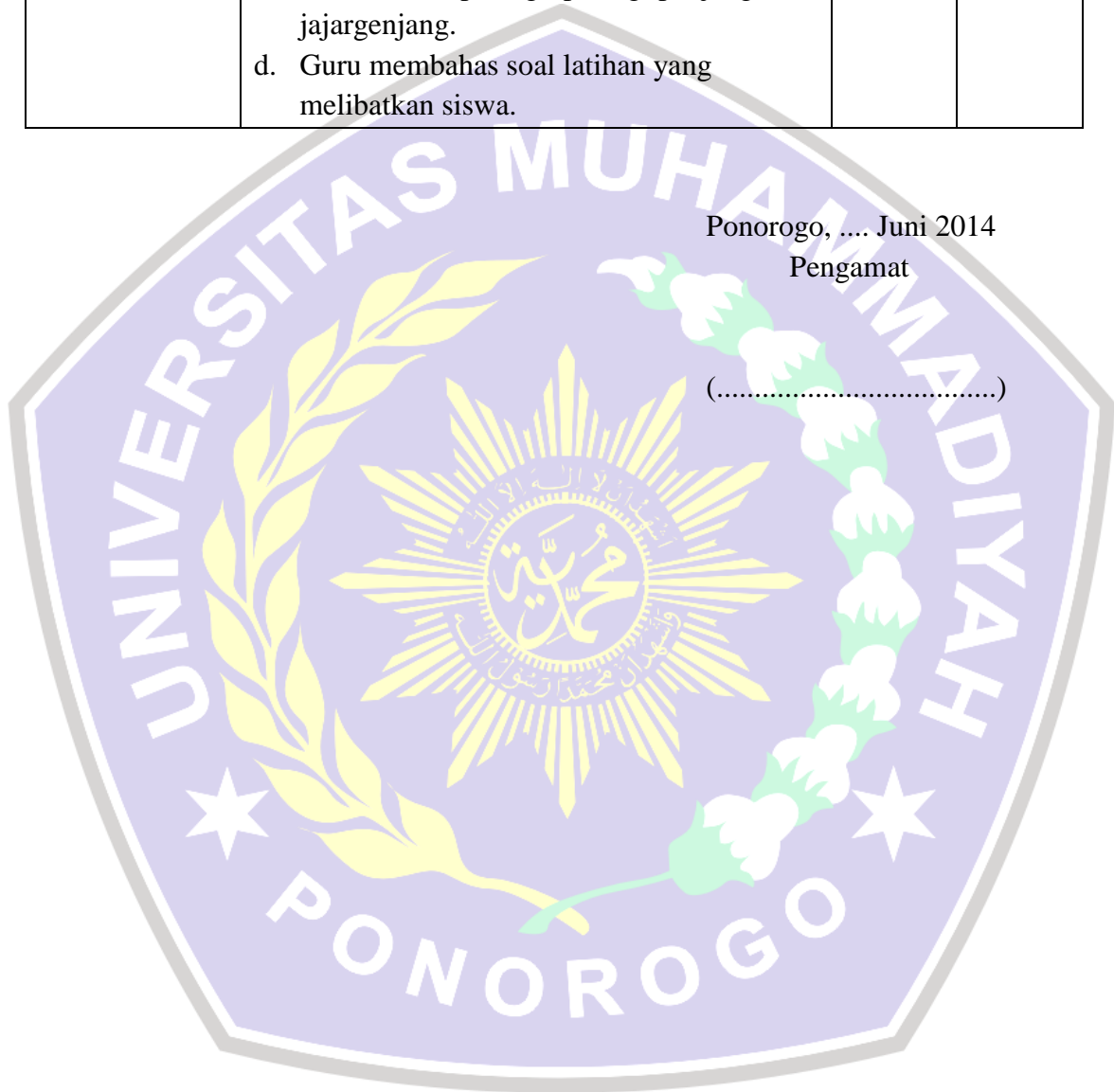
13. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
14. Pengamatan ditujukan kepada guru.
15. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (√) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
Q. Tahap Clues	r. Guru memberi masalah matematika yang kaitannya dengan luas persegi, persegi panjang dan jajargenjang. Dengan memberikan siswa lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa. s. Guru memita siswa untuk membaca masalah dengan teliti. t. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.		
R. Tahap Game Plan	a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan “POLAKU” yang kaitannya dengan luas persegi, persegi panjang dan jajargenjang. guna menyelesaikan masalah. b. Guru meminta setiap kelompok mengambil pola. c. Guru meminta siswa menempelkan pola dan memberi keterangan maksud pola tersebut. d. Guru meminta siswa menyimpulkan apa yang didapat dari pola tersebut.		
S. Tahap Solve	e. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah luas persegi, persegi panjang dan jajargenjang. Supaya siswa bisa memahami luas persegi, persegi panjang		

	dan jajargenjang.		
T. Tahap Reflect	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta siswa berdiskusi untuk melihat kembali jawaban dari tugas masing-masing kelompok. b. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok. c. Guru memberi beberapa soal latihan untuk mencari luas persegi, persegi panjang dan jajargenjang. d. Guru membahas soal latihan yang melibatkan siswa. 		

Ponorogo, Juni 2014
 Pengamat

(.....)



DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 6

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

17. Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
18. Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
19. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (✓) pada kolom yang sesuai.
20. Y berarti pilihan jawaban “Ya“ dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Kegiatan Inti

Tahap *Clues*:

- a. Siswa menerima lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa.
- b. Siswa membaca dengan teliti.
- c. Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap *Game Plan*:

- a. Siswa membuat rencana permainan “POLAKU”.
- b. Siswa mengambil pola.
- c. Siswa siswa menempelkan pola dan memberi keterangan maksud pola tersebut.
- d. Siswa menyimpulkan apa yang didapat dari pola tersebut.

Tahap *Solve*:

- a. Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah persegi, persegi panjang dan jajargenjang.

Tahap *Reflect*:

- a. Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- b. Siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok.
- c. Siswa mencatat dan mengerjakan soal latihan.
- d. Siswa ikut serta membahas soal latihan.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 7**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
 Kelas/Semester : VII/2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

16. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
17. Pengamatan ditujukan kepada guru.
18. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (√) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Jawaban	
		Ya	Tidak
U. Tahap Clues	u. Guru memberi masalah matematika yang kaitannya dengan luas segitiga, belah ketupat, trapesium dan layang-layang. Dengan memberikan siswa lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa. v. Guru memita siswa untuk membaca masalah dengan teliti. w. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.		
V. Tahap Game Plan	a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan “TONGTEM” yang kaitannya dengan luas segitiga, belah ketupat, trapesium dan layang-layang guna menyelesaikan masalah. b. Guru meminta setiap kelompok mengambil gambar sesuai dengan tugas kelompoknya. c. Guru meminta siswa memotong gambar sesuai perintah yang ada pada lembar aktivitas siswa. d. Guru meminta siswa menempelkan gambar yang telah digunting pada lembar		

	<p>jawaban.</p> <p>e. Guru meminta siswa menyimpulkan luas segiempat sesuai tugas kelompoknya dari permainan “TONGTEM”.</p>		
W. Tahap Solve	f. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah luas bangun segitiga, belah ketupat, trapesium dan layang-layang. supaya siswa bisa memahami luas bangun tersebut.		
X. Tahap Reflect	<p>a. Guru meminta siswa berdiskusi untuk melihat kembali jawaban dari tugas masing-masing kelompok.</p> <p>b. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok.</p> <p>c. Guru memberi beberapa soal latihan untuk mencari luas segitiga, belah ketupat, trapesium dan layang-layang.</p> <p>d. Guru membahas soal latihan yang melibatkan siswa.</p>		

Ponorogo, Juni 2014
 Pengamat

(.....)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 7

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

21. Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
22. Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
23. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (\surd) pada kolom yang sesuai.
24. Y berarti pilihan jawaban “Ya“ dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Kegiatan Inti

Tahap *Clues*:

- a. Siswa menerima lembar aktivitas siswa beserta lembar jawaban aktivitas siswa.
- b. Siswa membaca dengan teliti.
- c. Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap *Game Plan*:

- a. Siswa membuat rencana permainan “TONGTEM”.
- b. Siswa mengambil gambar sesuai dengan tugas kelompoknya.
- c. Siswa memotong gambar sesuai perintah yang ada pada lembar aktivitas siswa.
- d. Siswa menempel gambar yang telag digunting pada lembar jawaban.
- e. Siswa menyimpulkan luas segiempat sesuai tugas kelompoknya dari permainan “TONGTEM”.

Tahap *Solve*:

- a. Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah.

Tahap *Reflect*:

- a. Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- b. Siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok.
- c. Siswa mencatat dan mengerjakan soal latihan.
- d. Siswa ikut serta membahas soal latihan..

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 8**

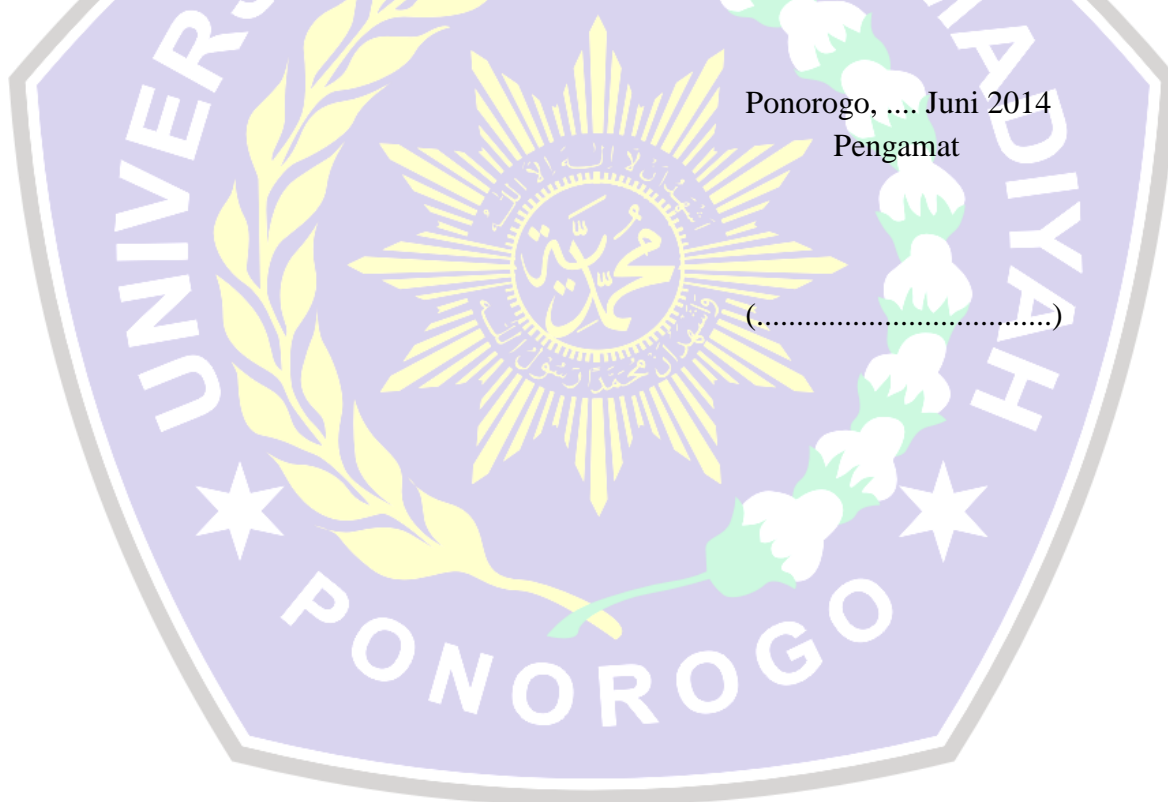
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
 Kelas/Semester : VII/2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

19. Amati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
20. Pengamatan ditujukan kepada guru.
21. Berilah penilaian dengan memberi tanda *ceck list* (√) pada kolom yang sesuai.

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
Y. Tahap Clues	x. Guru memberi masalah matematika yang kaitannya dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat.dengan menyuruh siswa mengambil lembar aktivitas siswa. y. Guru memita siswa untuk membaca masalah dengan teliti. z. Guru meminta siswa merencanakan apa apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.		
Z. Tahap Game Plan	a. Guru meminta siswa membuat rencana permainan “E-TTS” untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat. b. Guru meminta siswa membentuk kelompok baru. c. Guru meminta siswa membaca pertanyaan denga teliti. d. Guru memita siswa menyelesaikan masalah dan menjawabnya pada kotak-kotak E-TTS yag disediakan.		
AA. Tahap Solve	a. Guru meminta siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan		

	menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat. Supaya siswa bisa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat.		
b. Tahap Reflect	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta siswa berdiskusi untuk melihat kembali jawaban dari tugas masing-masing kelompok. b. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok. c. Guru memberi beberapa soal latihan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat. d. Guru membahas soal latihan yang melibatkan siswa. 		



Ponorogo, Juni 2014
 Pengamat

(.....)

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SIKLUS 2 PERTEMUAN 8**

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Ngrayun
Kelas/Semester : VII/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

25. Amati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya proses pembelajaran.
26. Pengamatan ditujukan kepada semua siswa SMP Negeri 2 Ngrayun.
27. Berilah penilaian dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
28. Y berarti pilihan jawaban “Ya“ dan T berarti pilihan jawaban “Tidak”

Kategori Aktivitas Belajar Siswa:

Kegiatan Inti

Tahap Clues:

- a. Siswa menerima masalah dan mengambil lembar aktivitas siswa.
- b. Siswa membaca dengan teliti.
- c. Siswa merencanakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tahap Game Plan:

- a. Siswa membuat rencana permainan “E-TTS”.
- b. Siswa membentuk kelompok baru.
- c. Siswa siswa membaca pertanyaan dengan teliti.
- d. Siswa menyelesaikan masalah dan menjawabnya pada kotak-kotak E-TTS yang disediakan.

Tahap Solve:

- a. Siswa menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat.

Tahap Reflect:

- a. Siswa melihat kembali solusi yang mereka gunakan.
- b. Siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok.
- c. Siswa mencatat dan mengerjakan soal latihan
- d. Siswa ikut serta membahas soal latihan.

