

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	:	SMK Indonesia Mas
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/Semester	:	X/1
Materi Pokok	:	Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit
Pertemuan	:	1

A. Kompetensi Inti

KI 3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, dan 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.

KI 4. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI Pengetahuan

3.2 Menerapkan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel

2. KD pada KI Keterampilan

4.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI Pengetahuan

3.2.1 Menjelaskan konsep nilai mutlak

3.2.2 Menjelaskan definisi nilai mutlak

3.2.3 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan nilai mutlak

2. Indikator KD pada KI Keterampilan

- 4.2.1 Terampil dalam menggunakan konsep nilai mutlak untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan nilai mutlak
- 4.2.2 Membuat model matematika dari permasalahan berkaitan dengan nilai mutlak

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dan pendekatan *Saintifik-TPACK* beserta materi ajar yang sudah guru sajikan pada *Google Classroom* dan *WhatsApp Group* (WAG), peserta didik dapat menjelaskan konsep dan definisi nilai mutlak dengan benar, peserta didik terampil dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai mutlak dengan jujur dan tekun, selain itu peserta didik dapat membuat model matematika dari permasalahan berkaitan dengan nilai mutlak dengan baik, dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

E. Materi Pembelajaran

Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak

1. Konsep Nilai Mutlak

a. Faktual

Definisi Nilai Mutlak suatu bilangan adalah nilai positif dari bilangan tersebut. Definisi nilai mutlak dapat dituliskan sebagai berikut.

$$|x| = \begin{cases} x & \text{untuk } x \geq 0 \\ -x & \text{untuk } x < 0 \end{cases}$$

b. Konseptual

Nilai mutlak dari suatu garis bilangan x akan bernilai positif atau nol. Dan nilai mutlak suatu bilangan adalah jarak antara bilangan itu dengan nol pada garis bilangan. Jadi, nilai mutlak suatu bilangan tidak mungkin bernilai negatif, tetapi mungkin saja bernilai nol.

c. Prosedural

Sifat-Sifat Nilai Mutlak

- 1) $|x| = \sqrt{x^2}$
- 2) $|x| = |-x|$
- 3) $|x \times y| = |x| \times |y|$
- 4) $|x : y| = |x| : |y|$
- 5) $|x + y| \leq |x| + |y|$
- 6) $|x - y| \geq |x| - |y|$

d. Metakognitif

Menemukan dan menerapkan konsep nilai mutlak dari permasalahan kontekstual

F. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : *Saintifik - TPACK*

Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab via *Zoom*, penugasan via digital *WhatsApp Group (WAG)* dan *Google Classroom*

Model : *Discovery Learning*

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui <i>WhatsApp Group (WAG)</i> guru menginformasikan kepada siswa bahwa pembelajaran matematika akan segera dimulai, siswa diminta untuk bergabung pada aplikasi <i>Zoom</i>.2. Melalui aplikasi <i>Zoom</i> guru mengucapkan salam dan berdo'a bersama peserta didik di rumah masing-masing.3. Melalui aplikasi <i>Zoom</i> guru mengkondisikan peserta didik agar siap memulai pembelajaran sambil mengecek kehadiran peserta didik4. Melalui aplikasi <i>Zoom</i> menyampaikan materi yang akan dipelajari.5. Melalui aplikasi <i>Zoom</i> mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan garis bilangan.6. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai berkaitan dengan konsep nilai mutlak (Menayangkan <i>Power Point (PPT)</i> pada aplikasi <i>Zoom</i>.7. Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian	Religius (PPK), percaya diri dalam menjawab pertanyaan	15 menit

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Alokasi Waktu
		<p>yang akan digunakan saat membahas materi konsep nilai mutlak</p> <p>8. Membagi peserta didik menjadi 8 kelompok (dengan setiap anggota kelompok berjumlah 4 - 5 orang).</p>		
2.	Inti	<p><u>Stimulation (Memberi Stimulus)</u></p> <p>1. Peserta didik mengamati permasalahan dalam bentuk cerita yang disajikan dalam bentuk LKPD dan Media Pembelajaran berupa <i>Power Point</i> (PPT) berkaitan dengan konsep nilai mutlak dan persamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel yang telah dibagikan guru pada aplikasi <i>Google Classroom</i></p> <p>Contoh bahan pengamatan:</p> <p>Cerita Pertama</p>  <p>Kegiatan pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah. Suatu pasukan pramuka sedang belajar baris berbaris di lapangan sekolah pada hari Sabtu. Sebuah perintah dari pimpinan regu, yaitu “Maju 4 langkah, jalan!”, hal ini berarti jarak pergerakan barisan adalah 4 langkah kedepan. Jika perintah pimpinan pasukan adalah “Mundur 3 langkah, jalan!”, hal ini berarti bahwa pasukan akan bergerak ke</p>	<p>Gotong royong- (PPK)</p> <p><i>Collaboration-4 C/bekerjasama</i> dalam melakukan diskusi pemecahan masalah (<i>Critical Thinking-4C</i>) dalam mendeskripsikan konsep nilai mutlak</p>	65 menit

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Alokasi Waktu
		<p>belakang sejauh 3 langkah. Demikian seterusnya.</p> <p>Cerita Kedua</p> <p>Seorang anak bermain lompat-lompatan di lapangan. Dari posisi diam, si anak melompat ke depan 2 langkah, kemudian 3 langkah ke belakang, dilanjutkan 2 langkah ke depan, kemudian 1 langkah ke belakang, dan akhirnya 1 langkah lagi ke belakang. Buat ilustrasi dari cerita tersebut dalam garis bilangan!</p> <p>Berdasarkan kedua cerita tersebut, apa yang dapat kalian simpulkan tentang definisi “nilai mutlak?”</p> <p>2. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi melalui <i>WhatsApp Group</i> (WAG) masing-masing membahas permasalahan yang disajikan pada LKPD.</p> <p><u>Problem Statement (mengidentifikasi masalah)</u></p> <p>Secara proaktif peserta didik secara berkelompok via <i>WhatsApp Group</i> masing-masing mengidentifikasi masalah dan strategi untuk menyelesaikan masalah</p> <p><u>Data Collecting (mengumpulkan data)</u></p> <p>1. Berdiskusi dengan rekan sekelompok via <i>WhatsApp Group</i> masing-masing berkaitan dengan</p>		

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Alokasi Waktu
		<p>permasalahan yang disajikan dalam LKPD, dan peserta didik dapat bertanya apabila ada hal yang belum dipahami.</p> <p>2. Mengingatkan peserta didik mencari bahan referensi dari buku paket maupun internet untuk dapat menjawab permasalahan yang berkaitan dengan konsep nilai mutlak.</p> <p><u>Data Processing (mengolah data)</u></p> <p>1. Peserta didik dapat berperan aktif di <i>WhatsApp Group</i>, baik bertanya ataupun menanggapi (diskusi).</p> <p>2. Menuliskan hasil diskusi kelompok tentang konsep nilai mutlak.</p> <p>3. Selama kegiatan berlangsung, Guru melakukan penilaian sikap disiplin, teliti, aktif, dan tanggung jawab.</p> <p><u>Verification (memverifikasi)</u></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi pada aplikasi <i>Zoom</i>.</p> <p>2. Peserta didik yang lain menanggapi presentasi teman kelompok yang lain</p> <p>3. Peserta didik mengirimkan hasil diskusi kelompoknya via <i>Google Classroom</i></p> <p>4. Membuat kesimpulan sementara dari hasil diskusi kelompok dari masing-masing kelompok.</p> <p><u>Generalization (menyimpulkan)</u></p> <p>Membuat kesimpulan bersama tentang konsep nilai mutlak linear satu variabel berdasarkan hasil</p>		

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif	Alokasi Waktu
		diskusi kelompok via <i>Zoom</i> .		
3.	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dibahas di <i>Google Classroom</i> 2. Peserta didik membuat rangkuman ditulis di buku catatan. 3. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis, dari soal yang diberikan di akhir kegiatan pembelajaran yang dibagikan di <i>Google Classroom</i>. 4. Hasil jawaban peserta didik dikirimkan pada <i>Google Classroom</i>. 5. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdo'a dan mengucapkan salam <i>Zoom</i>. 	Nilai karakter mandiri kreatif (Kreativitas-4C)	10 menit

H. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

Media:

1. Aplikasi *Zoom*
2. Aplikasi *WhatsApp Group (WAG)*
3. Aplikasi *Google Classroom*
4. *Worksheet* atau LKPD
5. Lembar Penilaian

Alat/Bahan:

1. *Handphone*
2. Komputer/ Laptop
3. Alat tulis dan buku catatan

Sumber Belajar:

1. Sinaga, Barnok, dkk. 2016. *Matematika SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Kemdikbud.
2. Bahan ajar yang dibagikan di *Google Classroom*
3. Fenomena Matematika di sekitar peserta didik yang menarik
4. Sumber lain yang relevan (Internet, Majalah, Koran, dan lain-lain)

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi (daring)
2.	Pengetahuan 1. Dapat menentukan variabel dari permasalahan yang diberikan. 2. Dapat merumuskan model matematika dari permasalahan yang diberikan. 3. Dapat menyelesaikan permasalahan nilai mutlak bentuk linear satu variabel 4. Dapat menyimpulkan dari penyelesaian konsep nilai mutlak bentuk linear satu variabel untuk menjawab permasalahan yang di hadapi.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok (daring)
3.	Keterampilan a. Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan konsep nilai mutlak bentuk linear satu variabel.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) daring

2. Instrumen Penilaian (Terlampir)

3. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali ters remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

4. Pengayaan

- Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:
 - Siswa yang mencapai nilai $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - Siswa yang mencapai nilai $n > n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Karawang, 2020

Mengetahui

Kepala SMK Indonesia Mas

Guru Mata Pelajaran

Muyadi Rusmianto, SE., M.Si

NIP.

Ary Dwijayanti, S.Pd.

NIP.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Mata pelajaran : Matematika

Kelas/semester :/ 1

Materi Pokok : Konsep nilai mutlak

Alokasi Waktu : 30 menit

Kelompok : _____

Nama :

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Kompetensi Dasar

3.2 Menerapkan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel

4.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Menjelaskan konsep nilai mutlak
- 3.2.2 Menjelaskan definisi nilai mutlak
- 3.2.3 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan nilai mutlak

- 4.2.1 Terampil dalam menggunakan konsep nilai mutlak untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan nilai mutlak
- 4.2.2 Membuat model matematika dari permasalahan berkaitan dengan nilai mutlak

Petunjuk :

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah setiap petunjuk dengan seksama.
3. Diskusikan dengan kelompok pertanyaan yang ada, kemudian jawablah pertanyaan tersebut.
4. Tanyakan kepada guru, jika ada yang kurang jelas.



Stimulation (Memberi Stimulus)



Cerita Pertama

Kegiatan pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah. Suatu pasukan pramuka sedang belajar baris berbaris di lapangan sekolah pada hari Sabtu. Sebuah perintah dari pimpinan regu, yaitu “Maju 4 langkah, jalan!”, hal ini berarti jarak pergerakan barisan adalah 4 langkah kedepan. Jika perintah pimpinan pasukan adalah “Mundur 3 langkah, jalan!”, hal ini berarti bahwa pasukan akan bergerak ke belakang sejauh 3 langkah. Demikian seterusnya.

Cerita Kedua

Seorang anak bermain lompat-lompatan di lapangan. Dari posisi diam, si anak melompat ke depan 2 langkah, kemudian 3 langkah ke belakang, dilanjutkan 2 langkah ke depan, kemudian 1 langkah ke belakang, dan akhirnya 1 langkah lagi ke belakang. Buat ilustrasi dari cerita tersebut dalam garis bilangan!



***Problem Statement
(Mengidentifikasi Masalah)***

Buatlah identifikasi langkah langkah cara membuat garis bilangan bersama kelompok

- Langkah 1.
2.
3.
4.



***Data Collecting
(Mengumpulkan Data)***

Silakan mencari bahan referensi dari buku paket maupun internet untuk dapat menjawab permasalahan yang berkaitan dengan cara membuat garis bilangan sehingga dapat menyimpulkan pengertian konsep nilai mutlak



Data Processing
(Mengolah Data)

Garis bilangan dari cerita pertama

Garis bilangan dari cerita kedua



Verification
(Memverifikasi)

Kesimpulan konsep nilai mutlak



Generalization
(Menyimpulkan)

Kesimpulan konsep nilai mutlak dengan kelompok lain

1. PENILAIAN PENGETAHUAN

A. Kisi-kisi Soal

KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SMK Indonesia Mas
Bidang Studi : Matematika
Kelas/ Semester : X/ 1
Bentuk/ Jumlah Soal : *Essay*/ 2 Soal
Alokasi Waktu : 20 Menit

KI	KOMPETENSI DASAR	MATERI	RANAHA	INDIKATOR SOAL	NO SOAL	BOBOT SOAL
K-3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 K-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	3.2 Menerapkan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel	Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak <ul style="list-style-type: none">Konsep Nilai Mutlak	C3	Diberikan masalah kontekstual dapat menyelesaikan dengan konsep nilai mutlak	1	10
	4.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel		C3	Diberikan fungsi nilai mutlak dapat menyelesaikan permasalahan nilai mutlak	2	10

B. Soal

LATIHAN SOAL

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Konsep Nilai Mutlak

Kelas/ Semester : X/ 1

Petunjuk :

- Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
- Bacalah soal dengan teliti kemudian jawab dengan uraian yang benar dan jelas pada buku catatan
- Jika ada soal yang tidak dimengerti, silahkan tanyakan kepada guru

Selesaikan soal-soal di bawah ini dengan benar

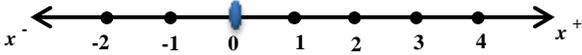
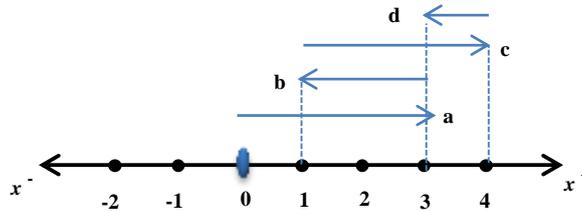
1. Luvty sedang bermain lompat-lompatan di taman. Dari posisi diam, Luvty melompat 3 langkah ke depan, kemudian 2 langkah ke belakang, dilanjutkan 3 langkah ke depan, kemudian 1 langkah ke belakang.
 - a. Tentukan langkah posisi akhir Luvty !
 - b. Berapa langkah yang dijalani Luvty ?
2. Diketahui fungsi mutlak $f(x) = |2x - 5|$, tentukan nilai:
 - a. $f(1)$
 - b. $f(4) + f(-4)$

C. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik

Indikator Pemecahan Masalah	Kriteria	Skor	Skor Maks
Memahami masalah	Siswa menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dengan tepat dengan menggunakan bahasanya sendiri	3	3
	Siswa menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan tetapi kurang tepat atau benar sebagian	2	
	Siswa menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan tapi tidak tepat atau salah semua	1	
	Siswa tidak memahami soal (tidak menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal)	0	
Merencanakan Pemecahan Masalah	Siswa menggunakan strategi yang benar dan mengarah ke jawaban yang benar pula	4	4
	Menggunakan strategi tertentu dengan benar tetapi tidak dapat dilanjutkan atau salah langkah sehingga mengarah pada jawaban yang salah	3	
	Strategi atau pemodelan matematika yang digunakan tidak jelas atau kurang relevan	2	
	Strategi atau rencana yang digunakan salah	1	
	Tidak ada rencana atau strategi penyelesaian atau pemodelan matematika yang benar	0	
Menyelesaikan Rencana Pemecahan Masalah	Menggunakan prosedur tertentu yang tepat dan jawaban benar.	3	3
	Menggunakan prosedur tertentu yang tepat dan mengarah pada jawaban benar tetapi kurang lengkap	2	
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar dan mengarah pada kesalahan perhitungan atau mengarah pada jawaban yang salah	1	
	Tidak ada penyelesaian sama sekali	0	
Total			10

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

No.	Aspek Nilai	Jawaban	Skor
1	Pemahaman Masalah	<p>Diketahui : Posisi awal = diam</p> <p>Melompat ke depan = 3 langkah</p> <p>Melompat ke belakang = 2 langkah</p> <p>Melompat ke depan = 3 langkah</p> <p>Melompat ke belakang = 1 langkah</p> <p>Ditanyakan: a. Langkah posisi akhir</p> <p>b.Total langkah</p>	3
	Perencanaan Penyelesaian	<p>Mengubah permasalahan menggunakan garis bilangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posisi awal (diam) pada garis bilangan di titik 0 • Langkah ke depan dibuat pada garis bilangan arah ke kanan • Langkah ke belakang dibuat pada garis bilangan arah ke kiri 	4
	Pelaksanaan Rencana Penyelesaian	 <p>Berdasarkan garis bilangan diatas, diperoleh:</p> <p>a. Langkah posisi akhir Langkah posisi akhir berada pada posisi 3 langkah ke depan dari posisi diam</p> <p>b. Total langkah (Menjumlahkan semua langkah yang dilakukan) $3 + 2 + 3 + 1 = 9$ langkah</p>	3
2	Pemahaman Masalah	<p>Diketahui : $f(x) = 2x - 5$</p> <p>Ditanyakan : a. $f(1)$</p> <p>b. $f(4) + f(-4)$</p>	3
	Perencanaan Penyelesaian	<p>Menggunakan kosep nilai mutlak</p> <p>Bahwa nilai mutlak suatu bilangan tidak mungkin bernilai negatif, tetapi mugkin saja bernilai nol.</p>	1
	Pelaksanaan Rencana Penyelesaian	<p>a. $f(x) = 2x - 5$</p> <p>$f(1) = 2(1) - 5$</p> <p>$f(1) = 2 - 5$</p> <p>$f(1) = -3$</p>	6

No.	Aspek Nilai	Jawaban	Skor
		$f(1) = 3$ Jadi nilai $f(1)$ adalah 3 b. $f(4) + f(-4)$ Untuk $f(4)$ $f(x) = 2x - 5 $ $f(4) = 2(4) - 5 $ $f(4) = 8 - 5 $ $f(4) = 3 $ $f(1) = 3$ Untuk $f(-4)$ $f(x) = 2x - 5 $ $f(4) = 2(-4) - 5 $ $f(4) = -8 - 5 $ $f(4) = -13 $ $f(1) = 13$ Jadi $f(4) + f(-4) = 3 + 13 = 16$	
Total			20

Skor yang diperoleh peserta didik untuk suatu perangkat tes uraian dihitung dengan rumus:

$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor total (20)}} \times 100$

2. PENILAIAN SIKAP

A. Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru dengan instrumen penilaian sikap sebagai berikut :

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		DS	TL	AK	TJ			
1	(contoh) Dwi Septiani	75	75	100	75	325	81, 25	SB
2	

Keterangan :

- DS : Disiplin
- TL : Teliti
- AK : Aktif
- TJ : Tanggun Jawab

Catatan :

No	Keterangan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:	100	75	50	25
2	Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$				
3	Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $325 : 4 = 81,25$				
		Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)
4	Kode nilai / predikat :	75,01 – 100,00	50,01 – 75,00	25,01–50,00	00,00–25,00
5	Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai				

B. Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	100		300	75,00	B
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan:

No	Keterangan	Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)
1	Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50				
2	Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$				
3	Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(300 : 400) \times 100 = 75,00$				
		Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)
4	Kode nilai / predikat :	75,01 – 100,00	50,01 – 75,00	25,01–50,00	00,00–25,00
5	Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan Keterampilan				

C. Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya:

Nama yang diamati :
 Pengamat :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan:

No	Keterangan	Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)
1	Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100				
2	Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500				
3	Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 :500) x 100 = 90,00				
4	Kode nilai / predikat :	75,01 – 100,00	50,01 – 75,00	25,01–50,00	00,00–25,00

3. PENILAIAN KETERAMPILAN

Penilaian Unjuk Kerja Instrumen Penilaian

No	Nama Siswa	Ketrampilan		
		Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
		KT	T	ST
1.	Ahmad Saiful			
2.	Amanda Eka Setiadi			
3.	Dst			

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

KT	:	Kurang Terampil, jika sama sekali tidak dapat menyelesaikan soal nilai mutlak
T	:	Terampil, jika menunjukkan sudah ada usaha dapat menyelesaikan soal nilai mutlak, tetapi belum tepat
ST	:	Sangat Terampil, jika menunjukkan sudah ada usaha dapat menyelesaikan soal