



**Calon Guru Penggerak
Angkatan 5 Tahun 2022**

Simulasi Mengajar

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

**DISUSUN OLEH :
ASRUL, S.Pd**

**ASAL SEKOLAH :
SMP NEGERI 4 TANJUNG PALAS TENGAH
KABUPATEN BULUNGAN KALIMANTAN UTARA**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Tanjung Palas Tengah
Kelas/Semester : VIII/ Genap
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : Peluang
Sub Tema : Peluang Empirik
Pembelajaran ke : 2
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Kompetensi Inti:

- KI.3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4 Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.11 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan	3.11.1 Menentukan Ruang Sampel dan Titik sampel suatu kejadian dari suatu percobaan 3.11.2 Menentukan nilai peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan 3.11.3 Menentukan nilai peluang teoritik suatu kejadian dari suatu percobaan. 3.11.4 Menentukan hubungan antara peluang empirik dengan peluang teoritik
4.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan	4.11.1 Melakukan percobaan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik. 4.11.2 Melakukan percobaan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan peluang teoritik. 4.11.3 Melakukan percobaan untuk menemukan hubungan antara

	<p>peluang empirik dengan peluang teoretik</p> <p>4.11.4 Mengkomunikasikan hasil dari penyelesaian masalah yang berkaitan dengan peluang empirik.</p> <p>4.11.5 Mengkomunikasikan hasil dari penyelesaian masalah yang berkaitan dengan peluang teoritik</p>
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan **saintifik** menggunakan model pembelajaran **Problem Based Learning (PBL)** serta metode diskusi dan tanya jawab dengan bantuan **LKPD** dan media **power point** di harapkan peserta didik memiliki sikap **disiplin, ingin tahu** dan **kerjasama** serta peserta didik dapat :

- Menentukan nilai peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan dengan benar
- Memecahkan permasalahan yang terkait dengan peluang empirik dengan tepat
- Mengkomunikasikan hasil dari penyelesaian permasalahan yang terkait dengan peluang empirik dengan benar

D. Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran : Peluang

Sub Materi : Peluang Empirik

- Menentukan nilai peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan

E. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific Learning*
- Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)
- Metode : Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media Pembelajaran : LKPD, Kuis, PPT, Video , Koin, Kelerang warna ,dan Dadu)

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar :

- As'ari, A. R., dkk. (2017). Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Hartono Tri Puji. (2020). Modul PJJ Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sutiarto F. I., dkk. (2020). Modul PJJ Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Tim Kemdikbud. (2017). Matematika Kelas VIII Semester 2. Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik, saling menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memperhatikan kesiapan peserta didik. 2. Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya/materi yang akan dibahas. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan pembelajaran yang akan ditempuh serta teknik penilaian yg akan digunakan. 4. Guru memberikan motivasi dengan menjelaskan arti penting materi yang akan dipelajari dan memberikan contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. 	1,5 Menit
Inti	<p>Tahap 1: Orientasi pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menampilkan permasalahan berkaitan dengan materi peluang empirik melalui <i>powerpoint</i>. Peserta didik mencermati permasalahan yang berkaitan dengan peluang empirik. (Mengamati) 6. Guru memancing peserta didik secara mandiri bertanya dan mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan langkah penyelesaian permasalahan tersebut. (Menanya) <p>Tahap 2 : Organisasi Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok - kelompok diskusi yang heterogen dengan banyak kelompok disesuaikan dengan banyak anak di kelas. 8. Guru memberikan arahan kepada peserta didik terkait LKPD pada tiap kelompok. 9. Peserta didik bekerjasama dan berdiskusi menyelesaikan permasalahan dalam LKPD melalui kelompok masing – masing. 10. Peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang lain untuk mendapatkan informasi tambahan dalam 	7 Menit

	<p>menyelesaikan masalah dalam LKPD. (Mengumpulkan informasi)</p> <p>Tahap 3 : Penyelidikan Individual atau Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam mengolah informasi dan membantu apabila ada yang kesulitan dengan aktif menanyakan bagian yang belum dipahami 12. Setiap anggota kelompok mengemukakan ide atau pendapatnya dengan percaya diri tanpa ada kritik atau tanggapan anggota kelompok yang lain terkait LKPD yang sudah dikerjakan. 13. Setelah semua pendapat terkumpul, ketua kelompok memandu kelompok secara bersama - sama untuk memilih ide yang relevan. (Mengasosiasi) <p>Tahap 4 : Pengembangan dan Penyajian Hasil Penyelesaian masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Peserta didik bekerja sama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas mengenai peluang empirik berdasarkan informasi dan pendapat dari masing-masing anggota kelompok 15. Masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusinya dan kelompok lain menyimak dengan seksama. (Mengkomunikasikan) 16. Kelompok lain mendapat kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. <p>Tahap 5 : Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Setiap kelompok mengumpulkan hasil diskusinya 18. Guru menganalisa dan mengevaluasi hasil diskusi yang di kumpulkan 19. Guru memberikan penguatan terhadap hasil yang sudah didiskusikan, dengan menampilkan video. 20. Guru memberikan tugas mandiri berupa kuis, bagi yang sudah tuntas diberikan pengayaan dan yang belum tuntas akan melakukan pembelajaran remedial sesuai waktu yang ditentukan oleh guru. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 21. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran mengenai peluang empirik 22. Guru merefleksi kegiatan pembelajaran berkaitan dengan sikap peserta didik selama pembelajaran serta hasil pembelajaran atau kesimpulan 23. Guru memberikan tugas proyek kepada peserta didik terkait peluang empirik yaitu permainan ular tangga menggunakan 2 dadu serta mencatat banyak kali muncul pasangan dadu pada setiap kali penggelindingan sampai seorang pemain mencapai 	<p>1,5 Menit</p>

	<p>tepat ujung dari papan permainan. Tugas dikumpulkan dalam bentuk laporan dengan batas waktu maksimal 7 hari.</p> <p>24. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu tentang Peluang Teoritik</p> <p>25. Guru menutup kegiatan pembelajaran dan diakhiri dengan doa dan salam penutup.</p>	
--	---	--

Keterangan:

Warna **ungu** menunjukkan nilai karakter

Warna **biru** menunjukkan keterampilan abad 21

Warna **hijau** menunjukkan pendekatan scientific (Saintifik)

Warna **orange** menunjukkan literasi

H. Penilaian

1. Sikap

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Jurnal Sikap

2. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes Tertulis

Bentuk Instrumen : Essay (Uraian)

Kisi-kisi Instrumen : Lampiran

3. Keterampilan

Teknik Penilaian : Proyek

Bentuk Instrumen : Laporan

Kisi-kisi Instrumen : Lampiran

I. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Berdasarkan hasil analisis ulangan, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran remedial dalam bentuk :

1. Bimbingan perorangan jika peserta didik yang belum tuntas $\leq 20\%$
2. Belajar kelompok jika peserta didik yang belum tuntas antara 20% dan 50%
3. Pembelajaran ulang jika peserta didik yang belum tuntas $\geq 50\%$

b. Pengayaan

Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut :

1. Peserta didik yang mencapai nilai n dengan $75 \leq n < 100$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
2. Peserta didik yang mencapai nilai $n = 100$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

SP.7 Salimbatu, 13 Januari 2022

Mengetahui
Kepala Sekolah



Jamir Ambia, S.Pd
NIP. 19730608 200312 1 005

Guru Mata Pelajaran



Asrul, S.Pd



Pembelajaran

2

LKPD
(LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

PELUANG EMPIRIK



Mata Pelajaran

Matematika

Kelas

VIII

Semester Genap

NAMA KELOMPOK :

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

KOMPETENSI DASAR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN



Kompetensi Dasar

- 3.11 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan
- 4.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan



Tujuan Pembelajaran

- ✓ Menentukan nilai peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan dengan benar
- ✓ Memecahkan permasalahan yang terkait dengan peluang empirik dengan tepat
- ✓ Mengkomunikasikan hasil dari penyelesaian permasalahan yang terkait dengan peluang empirik dengan benar

Ayo Telaah

Perhatikan Gambar di bawah !



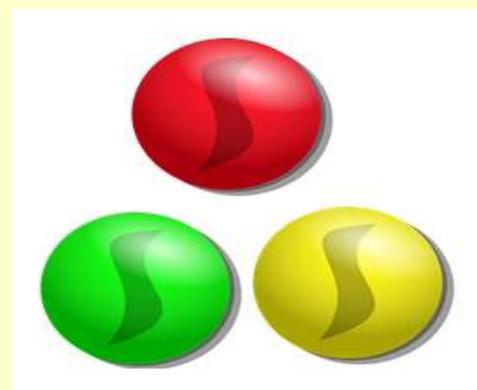
Pada saat jam istirahat Adi dan Ani secara bersamaan menuju ke ruang komputer sekolah untuk mengerjakan tugas. Setelah berdiskusi, mereka memutuskan untuk menggunakan komputer secara bergiliran masing-masing selama satu jam. Akan tetapi mereka sama-sama menginginkan mendapat giliran lebih dahulu.

Adi dan Ani memikirkan cara yang adil (mempunyai kesempatan yang sama) agar hasilnya bisa mereka terima. Siapa yang mendapat giliran pertama jika dilakukan pengundian dengan tiga pilihan berikut ? Jelaskan !

1. Melemparkan suatu koin uang logam (2 sisi) sekali. Jika pada pelemparan, sisi angka muncul (menghadap atas), Adi yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu. Jika sisi gambar muncul, maka Ani yang berhak menggunakan komputer lebih dahulu.



2. Mengambil satu kelereng dari tiga kelereng dengan mata tertutup. Kelereng yang disiapkan adalah warna merah, kuning, dan hijau. Adi menyuruh untuk memikirkan satu kelereng warna sembarang. Kemudian Ani mengambil (dengan mata tertutup) satu kelereng dari dalam kantong yang sudah dipersiapkan. Jika kelereng yang diambil Ani sesuai dengan yang dia pikirkan, yang berhak menggunakan komputer terlebih dulu adalah Ani.



3. Menggelindingkan satu dadu (enam sisi). Jika yang banyak muncul di sisi atas adalah angka genap, Ani yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu. Jika banyak yang muncul di sisi atas adalah angka ganjil, Adi yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu.



Ayo Mencoba !

Untuk dapat menjawab dan menyelesaikan permasalahan di atas, siswa dapat melakukan tiga kegiatan percobaan sederhana berikut ini.

1. Lakukan percobaan berikut ini :

- Melemparkan satu koin sebanyak (minimal) 50 kali.
- Ambil satu kelereng dari dalam kantong dengan mata tertutup sebanyak (minimal) 60 kali.
- Gelindingkan dadu sebanyak (minimal) 120 kali.

2. Amati hasil yang didapatkan dalam setiap kali percobaan.

3. Agar catatan kalian rapi gunakan tabel seperti berikut

➤ PERCOBAAN KOIN

KEJADIAN	TURUS	BANYAK KALI MUNCUL (f)	Rasio f terhadap n(P)
			$\frac{f}{n(P)}$
Sisi Angka			$\frac{\text{Banyak muncul sisi angka}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Sisi Gambar			$\frac{\text{Banyak muncul sisi gambar}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Total Percobaan n(P)			

➤ PERCOBAAN KELERENG

KEJADIAN	TURUS	BANYAK KALI MUNCUL (f)	Rasio f terhadap n(P)
			$\frac{f}{n(P)}$
Kelereng merah			$\frac{\text{Banyak muncul kelereng merah}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Kelereng kuning			$\frac{\text{Banyak muncul kelereng kuning}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Kelereng hijau			$\frac{\text{Banyak muncul kelereng hijau}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Total Percobaan n(P)			

➤ PERCOBAAN DADU

KEJADIAN	TURUS	BANYAK KALI MUNCUL (f)	Rasio f terhadap n(P)
			$\frac{f}{n(P)}$
Matu dadu "1"			$\frac{\text{Banyak muncul mata dadu 1}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Matu dadu "2"			$\frac{\text{Banyak muncul mata dadu 2}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Matu dadu "3"			$\frac{\text{Banyak muncul mata dadu 3}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Matu dadu "4"			$\frac{\text{Banyak muncul mata dadu 4}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Matu dadu "5"			$\frac{\text{Banyak muncul mata dadu 5}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Matu dadu "6"			$\frac{\text{Banyak muncul mata dadu 6}}{\text{Banyak pelemparan}} = \text{---}$
Total Percobaan n(P)			

Berdasarkan tabel percobaan di atas, Apakah yang dapat kalian simpulkan mengenai peluang empirik dengan menggunakan kata-kata?



Bagaimanakah menurut kalian cara yang tepat dan adil untuk menyelesaikan masalah Tersebut ?





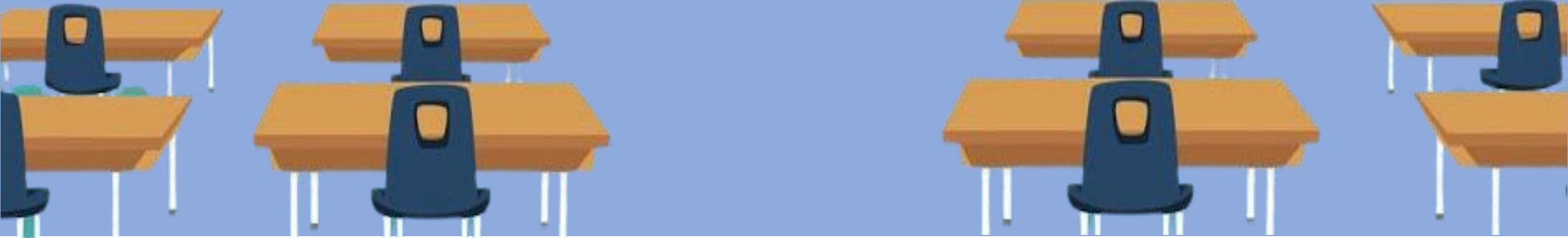
PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

PELUANG EMPIRIK



PAK ASRUL





Jika kalian melakukan percobaan dengan melempar sebuah dadu bersisi enam sebanyak satu kali. Tentukan ruang sampel, titik sampel, dan banyak anggota ruang sampel.

PREVIOUS

NEXT

PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAKCALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022



Jika kalian melakukan percobaan dengan melempar sebuah koin sebanyak satu kali. Tentukan ruang sampel, titik sampel, dan banyak anggota ruang sampel.

PREVIOUS

NEXT



Tujuan Pembelajaran

Ananda dapat :

1. Menentukan nilai peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan dengan benar.
2. Memecahkan permasalahan yang terkait dengan peluang empirik dengan tepat.
3. Mengkomunikasikan hasil dari penyelesaian permasalahan yang terkait dengan peluang empirik dengan benar

PREVIOUS

NEXT





PENDIDIKAN
GURU
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

TAHAPAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran

Mengamati Permasalahan

Berdiskusi

Presentasi

Menyimpulkan

Penilaian

Sikap Spiritual dan Sosial

Pengetahuan

Keterampilan

PREVIOUS

NEXT



MOTIVASI



PREVIOUS

NEXT



PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022



PERMASALAHAN 1

Pada saat jam istirahat Adi dan Ani secara bersamaan menuju ke ruang komputer sekolah untuk mengerjakan tugas. Setelah berdiskusi, mereka memutuskan untuk menggunakan komputer secara bergiliran masing-masing selama satu jam. Akan tetapi mereka sama-sama menginginkan mendapat giliran lebih dahulu.

Adi dan Ani memikirkan cara yang adil (mempunyai kesempatan yang sama) agar hasilnya bisa mereka terima. Siapa yang mendapat giliran pertama jika dilakukan pengundian dengan tiga pilihan berikut ?
Jelaskan !



PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022



PREVIOUS

NEXT





1. Melemparkan suatu koin uang logam (2 sisi) sekali. Jika pada pelemparan, sisi angka muncul (menghadap atas), Adi yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu. Jika sisi gambar muncul, maka Ani yang berhak menggunakan komputer lebih dahulu.



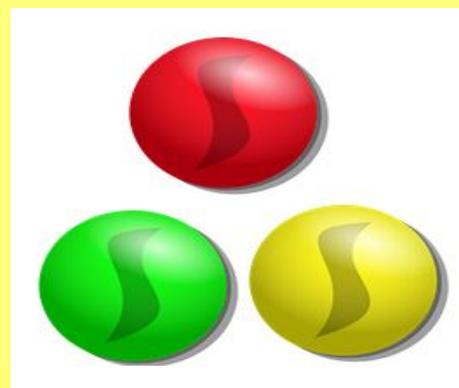
PREVIOUS

NEXT





2. Mengambil satu kelereng dari tiga kelereng dengan mata tertutup. Kelereng yang disiapkan adalah warna merah, kuning, dan hijau. Adi menyuruh untuk memikirkan satu kelereng warna sembarang. Kemudian Ani mengambil (dengan mata tertutup) satu kelereng dari dalam kantong yang sudah dipersiapkan. Jika kelereng yang diambil Ani sesuai dengan yang dia pikirkan, yang berhak menggunakan komputer terlebih dulu adalah Ani.



PREVIOUS

NEXT





PENDIDIKAN
GURU
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

3. Menggelindingkan satu dadu (enam sisi). Jika yang banyak muncul di sisi atas adalah angka genap, Ani yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu. Jika banyak yang muncul di sisi atas adalah angka ganjil, Adi yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu.



PREVIOUS

NEXT



Dari permasalahan tersebut, silahkan anak-anak berdiskusi sesuai kelompoknya masing-masing sesuai langkah-langkah yang ada di LKPD, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi.

KELOMPOK 1	KELOMPOK 2	KELOMPOK 3

PREVIOUS

NEXT





PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

**Masing – Masing Kelompok
Mempresentasikan Hasil Diskusi**

PREVIOUS

NEXT



PENGUATAN

**UNTUK MENAMBAH REFERENSI TENTANG
PELUANG EMPIRIK ANAK-ANAK BISA
MELIHAT VIDEO DI BAWAH INI**

PREVIOUS

NEXT



**PENDIDIKAN
GURU
PENGGERAK**

**CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022**





PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

VIDEO



PREVIOUS

NEXT



TUGAS MANDIRI (KUIS)

PREVIOUS

NEXT





Penilaian Pengetahuan

1. Yudi melambungkan sebuah koin sebanyak 100 kali. Jika mata koin angka muncul 60 kali, maka peluang empirik kemunculan koin bukan angka adalah...

PREVIOUS

NEXT





PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

Kesimpulan dari Hasil Diskusi Hari ini ?

PREVIOUS

NEXT



Kesimpulan :

- *Peluang empirik adalah Kemungkinan yang dihitung dari hasil suatu kejadian atau percobaan yang ada. Bisa juga diartikan perbandingan antara frekuensi kejadian terhadap percobaan yang dilakukan*
- *Rumus untuk peluang empirik adalah*

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$$

PREVIOUS

NEXT





PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

BAGAIMANA KEGIATAN PEMBELAJARAN HARI INI ?

PREVIOUS

NEXT



Penilaian Keterampilan (Proyek)

Lakukan permainan ular tangga bersama dalam satu kelompok (4 – 5 siswa).

Aturan permainan ular tangga tersebut sebagai berikut

1. Setiap pemain secara bergantian menggelindingkan dua dadu.
2. Pion setiap pemain melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.
3. Lakukan hingga seorang pemain mencapai tepat ujung dari papan permainan ular tangga.

Catatlah banyak kali muncul pasangan dadu pada setiap kali penggelindingan dalam sebuah tabel. Pertanyaan :

1. Berapa jumlah mata dadu yang paling jarang muncul?
 2. Jika kalian diminta menebak jumlah mata dadu yang akan muncul, berapakah jumlah yang kalian tebak? Jelaskan
- Sajikan percobaan dan jawaban kalian semenarik mungkin dalam suatu laporan.

PREVIOUS

NEXT





PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 5 TAHUN 2022

MATERI SELANJUTNYA PELUANG TEORITIK

PREVIOUS

NEXT



Terima Kasih





PENDIDIKAN
GURU • • •
PENGGERAK

**Calon Guru Penggerak
Angkatan 5 Tahun 2022**

Simulasi Mengajar

INSTRUMEN PENILAIAN

**DISUSUN OLEH :
ASRUL, S.Pd**

**ASAL SEKOLAH :
SMP NEGERI 4 TANJUNG PALAS TENGAH
KABUPATEN BULUNGAN KALIMANTAN UTARA**

LAMPIRAN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Jurnal Sikap

JURNAL PENILAIAN SIKAP PESERTA DIDIK

Sekolah : SMPN 4 Tanjung Palas Tengah

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Sem. : VIII/Genap

Tahun Pelajaran : 2021/2022

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Bentuk Tindakan	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1	08.00	Putra	Aktif dalam diskusi	Selalu memberikan masukan/tanggapan di dalam diskusi	Kerja sama	Memberikan Apresiasi
2						
3						
4						
5						
...						
dst						

Keterangan : Pengisian jurnal berdasarkan kejadian yang ekstrim baik positif/negatif dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen : Uraian
- c. Kisi-kisi :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Bentuk Soal	Indikator Soal	Level Kognisi	No. Soal
1	3.11 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan	Peluang empirik	Uraian	Peserta didik dapat menentukan peluang empirik dari suatu percobaan	C3	1

d. Butir soal

1. Yudi melambungkan sebuah koin sebanyak 100 kali. Jika mata koin angka muncul 60 kali, maka peluang empirik kemunculan koin bukan angka adalah...

e. Pedoman penskoran

No.	Alternatif Penyelesaiannya	Skor
1.	<p>Diketahui:</p> <p>Banyak pelambungan adalah 100 kali.</p> <p>Mata koin angka muncul 60 kali.</p> <p>Ditanya :</p> <p>Peluang empirik kemunculan koin bukan angka?</p> <p>Jawab :</p> <p>Kemunculan koin bukan angka adalah $100 - 60 = 40$ kali</p> <p>Peluang empirik kemunculan koin bukan angka adalah</p> $\frac{\text{Banyak muncul koin bukan angka}}{\text{Banyak pelambungan}} = \frac{40}{100} = \frac{2}{5}$ <p>Jadi Peluang empirik kemunculan koin bukan angka adalah $\frac{2}{5}$</p>	<p>20</p> <p>10</p> <p>20</p> <p>40</p> <p>10</p>
	Total Skor	100

2. Penilaian Keterampilan

- Teknik Penilaian : Proyek
- Bentuk Instrumen : Laporan
- Kisi-kisi

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal
1	4.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan	Peluang empirik	Peserta didik dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik suatu kejadian dari suatu percobaan

d. Butir Soal

Lakukan permainan ular tangga bersama dalam satu kelompok (4 – 5 siswa). Aturan permainan ular tangga tersebut sebagai berikut

- Setiap pemain secara bergantian menggelindingkan dua dadu.
- Pion setiap pemain melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.
- Lakukan hingga seorang pemain mencapai tepat ujung dari papan permainan ular tangga.

Catatlah banyak kali muncul pasangan dadu pada setiap kali menggelindingan dalam sebuah tabel. Pertanyaan :

- Berapa jumlah mata dadu yang paling jarang muncul?
- Jika kalian diminta menebak jumlah mata dadu yang akan muncul, berapakah jumlah yang kalian tebak? Jelaskan

Sajikan percobaan dan jawaban kalian semenarik mungkin dalam suatu laporan.

e. Pedoman penskoran

Kriteria Penilaian	Skor
• Sistematika penulisan laporan benar	20
• Kelengkapan dan kejelasan isi laporan	20
• Mampu menuliskan hasil percobaan ke dalam tabel sesuai langkah-langkah permainan	20
• Mampu menjawab pertanyaan sesuai hasil pengamatan yang didapatkan pada permainan	20
• Langkah-langkah penyelesaian masalah sudah benar atau tepat	20
Total Skor	100