

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Daya Susila
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VIII/Genap
Materi Pokok	: Peluang
Sub Materi Pokok	: Titik Sampel dan Ruang Sampel
Alokasi Waktu	: 2 Jam Pelajaran @30 Menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.11 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan	3.11.2 Menjelaskan titik sampel dan ruang sampel suatu kejadian dari suatu percobaan
4.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan	4.11.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan titik sampel dan ruang sampel suatu kejadian dari suatu percobaan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui percobaan melempar koin dan menggelindingkan dadu, peserta didik dapat menjelaskan titik sampel dan ruang sampel suatu kejadian dari suatu percobaan dengan benar dan percaya diri.
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan titik sampel dan ruang sampel suatu kejadian dari suatu percobaan dengan tepat dan jujur.

D. Materi Pembelajaran

Faktual

Peserta didik melakukan percobaan pelemparan koin dan menggelindingkan dadu, untuk menggali informasi mengenai titik sampel dan ruang sampel.

Kumpulan atau himpunan semua hasil yang mungkin muncul pada suatu percobaan disebut *ruang sampel*, dilambang dengan S. Adapun anggota-anggota dari ruang sampel disebut *titik sampel*. Banyak anggota (titik sampel) suatu ruang sampel dinyatakan dengan $n(S)$.

Konseptual

Koin

➤ 1 Koin

Ruang sampel sebuah koin = {A, G}

Banyak titik sampel = $n(S) = 2$

➤ 2 Koin

Ruang sampel dua koin = {AA, AG, GA, GG}

Banyak titik sampel = $n(S) = 4$

➤ 3 Koin

Ruang sampel tiga koin = {AAA, AGG, GAG, GGA, GAA, AGA, AAG, GGG}

Banyak titik sampel = $n(S) = 8$

Dadu

➤ 1 Dadu

Ruang sampel sebuah dadu = {1, 2, 3, 4, 5, 6}

Banyak titik sampel = $n(S) = 6$

➤ 2 Dadu

Ruang sampel :

Dadu 2 \ Dadu 1	1	2	3	4	5	6
1	(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)	(1,5)	(1,6)
2	(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)	(2,5)	(2,6)
3	(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)	(3,5)	(3,6)
4	(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)	(4,5)	(4,6)
5	(5,1)	(5,2)	(5,3)	(5,4)	(5,5)	(5,6)
6	(6,1)	(6,2)	(6,3)	(6,4)	(6,5)	(6,6)

Banyak titik sampel = $n(S) = 36$

Prosedural

Cara menentukan ruang sampel dari titik sampel ada tiga, yaitu :

1. Mendaftar,
2. Tabel dan
3. Diagram pohon.

E. Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran: Problem Based Learning
- Pendekatan: Saintifik

F. Media Pembelajaran

Media : Tayangan slide pada PPT dan Lembar Kerja Peserta didik

Alat : Laptop, LCD, Koin dan Dadu

G. Sumber Belajar

1. As'ari Rahman Abdur, dkk. 2017. Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
2. Sumber lain

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melalui Aplikasi Zoom guru menyampaikan salam dan mengajak siswa untuk selalu berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran (<i>TPACK</i> dan PPK)• Peserta didik diarahkan untuk melakukan presensi melalui google class room yang sudah disiapkan di forum chat. (<i>TPACK</i>)• Peserta didik mendapatkan tujuan pembelajaran dan guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap aktif belajar	5 Menit
Inti <i>Fase1:Orientasi peserta didik pada masalah</i>	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Guru mengajukan masalah yang tertera pada <i>Share screen</i> dengan menggunakan zoom. Guru meminta peserta didik untuk mengamati permasalahan tersebut. Menanya: <ul style="list-style-type: none">• Guru bertanya kepada peserta didik, informasi apa yang dapat diperoleh dari permasalahan tersebut. Jika ada peserta didik yang mengalami masalah terkait materi dan permasalahan yang ditampilkan melalui tampilan di zoom dengan fasilitas <i>share screen</i>, guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya dan peserta didik lain untuk memberikan tanggapan. (4C - <i>communication</i>).	50 menit
<i>Fase2: Mengorganisasikan</i>	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dipersilahkan membentuk kelompok heterogen sesuai pembagian kelompok yang telah direncanakan oleh guru. Siswa diarahkan untuk dapat berdiskusi untuk memecahkan masalah yang dirumuskan melalui fasilitas breakout room pada aplikasi zoom• Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) melalui liveworksheet dan memberikan link di forum chat zoom dan peserta didik mengunduhnya masing-masing. LKPD tersebut berisikan masalah dan langkah- langkah pemecahan serta meminta peserta didik berkolaborasi untuk menyelesaikan	

	<p>masalah terkait menentukan ruang sampel dan titik sampel (PPK – kerja sama)</p>	
<p><i>Fase 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</i></p>	<p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi baik dari buku atau sumber lain yang dimiliki terkait penyelesaian permasalahan yang terdapat pada LKPD. • Peserta didik dalam setiap kelompok berdiskusi dan selanjutnya melakukan kegiatan pengumpulan informasi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan titik sampel dan ruang sampel, kemudian menuliskannya pada LKPD yang telah tersedia sesuai petunjuk. (Mengumpulkan Informasi) • Peserta didik melakukan diskusi dimana mereka juga diharapkan dapat mengaitkan dengan kehidupan nyata. • Didalam setiap room yang dibuat, guru menilai kegiatan diskusi yang dilakukan peserta didik dalam kelompok dan menemukan berbagai kesulitan yang di alami peserta didik. • Peserta didik bertanya kepada guru tentang masalah-masalah yang masih dianggap sulit. • Peserta didik dalam kelompok diminta untuk menganalisis dan menjawab soal yang disajikan kemudian menghubungkan unsur-unsur yang sudah dikategorikan sehingga dapat dibuat kesimpulan mengenai titik sampel dan ruang sampel. (mengkombinasikan) • Peserta didik dalam kelompok masing-masing dengan bimbingan guru untuk dapat mengaitkan, merumuskan, dan menyimpulkan tentang titik sampel dan ruang sampel. (menyimpulkan) 	
<p><i>Fase4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompok menyusun laporan hasil diskusi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan titik sampel dan ruang sampel. • Beberapa perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang titik sampel dan ruang sampel serta kaitannya dalam eksperimen yang telah dilakukan. (Mengomunikasikan) • Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya. 	

<p><i>Fase 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan refleksi, resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari terkait titik sampel dan ruang sampel. (Mengomunikasikan) • Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing membuat resume point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang titik sampel dan ruang sampel. • Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. • Memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan atau mencari di internet. • Memberikan evaluasi mandiri dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang dapat dikerjakan setelah selesai pembelajaran daring • Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Peserta didik melakukan salam sesuai budaya sekolah mengucapkan terima kasih. 	<p>5</p>

I. Penilaian

Sikap : Guru memberikan penilaian sikap melalui pemantauan keaktifan

peserta didik Pengetahuan : Tes Tertulis

Keterampilan : Guru memberikan penilaian keterampilan melalui hasil kinerja peserta didik.

Garut, Mei 2021

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Haerudin, S.Pd

Dian Nurdiana, S.Pd