

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:	SMA NEGERI 2 PAREPARE
Kelas/Semester	:	XII/2
Tema	:	Peluang
Sub Tema	:	Mendesripsikan dan menentukan peluang kejadian majemuk
Pembelajaran ke	:	1
Alokasi Waktu	:	10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyebutkan pengertian percobaan
- Menentukan ruang sampel dan titik sampel dari suatu percobaan dengan menggunakan koin, dadu dan kartu remi
- Menentukan peluang kejadian suatu percobaan dengan menggunakan koin, dadu dan kartu remi

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

Uraian Kegiatan
1. Guru memberi salam dan mengecek kehadiran peserta didik
2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya (kelompok telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya sebanyak 6 kelompok)
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat setelah mempelajari materi peluang
4. Guru menyampaikan desain pembelajaran (tata cara pelaksanaan diskusi, cara menyelesaikan LKPD, presentasi hasil, refleksi, dan evaluasi yang akan digunakan) dan membagikan LKPD

2. Kegiatan Inti

Uraian Kegiatan
Tahap 1: Stimulasi atau memberikan rangsangan (<i>stimulation</i>)
1. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan gambar-gambar pada kegiatan 1
2. Peserta didik mengamati gambar satu persatu
Tahap 2: Pernyataan atau identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)
1. Guru memandu peserta didik membuat pertanyaan-pertanyaan dari pengamatan pada kegiatan 1
2. Peserta didik yang lain menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari temannya.

Tahap 3: Mengumpulkan data (data collection)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu peserta didik melakukan percobaan dengan cara mengundi koin dan dadu atau pengambilan kartu remi secara acak dan mencatat setiap kejadian pada lembar kegiatan 2 2. Guru memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik untuk menemukan konsep percobaan, ruang sampel, titik sampel dan peluang dari sumber belajar. 3. Peserta didik menuliskan konsep percobaan, ruang sampel, titik sampel dan peluang pada lembar kegiatan 2
Tahap 4: Pengolahan data (data processing)
Peserta didik menggunakan konsep yang diperoleh pada tahap sebelumnya untuk menyelesaikan soal pada kegiatan 3
Tahap 5: Pembuktian (verification)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menuliskan hasil diskusi kelompok (konsep kejadian, ruang sampel dan peluang suatu kejadian) pada kertas karton. 2. Memilih 1 kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan cara mengundi sebuah dadu 3. Kelompok yang terpilih, mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan tanggapan
Tahap 6: Menarik kesimpulan (Generalization)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjuk kelompok terpilih untuk membuat kesimpulan dari hasil diskusi dengan cara mengundi menggunakan sebuah dadu. 2. Guru memberikan penguatan dari hasil diskusi

3. Kegiatan Penutup

Uraian Kegiatan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan evaluasi jalannya diskusi (keaktifan kelompok/individu) 2. Guru memberikan kuis dan mengecek jawaban peserta didik 3. Guru memberikan tugas remedial kepada peserta didik yang masih belum memahami materi dan memberikan tugas pengayaan kepada peserta didik yang sudah memahami materi. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 5. Guru menutup pembelajaran (memberi salam)

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Instrumen dan Rubrik Penilaian Pengetahuan

SOAL KUIS

Pada pengambilan sebuah kartu remi secara acak. Berapa peluang:

- a. Terambilnya kartu bergambar hati!
- b. Terambilnya kartu berwarna merah!

Rubrik Penilaian Kuis

Jawaban	Skor
$n(S) = 52$	3
a. $n(A) = \text{kartu bergambar hati} = 13 \text{ kartu}$	4
$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$	3
$P(A) = \frac{13}{52}$	2
$P(A) = \frac{1}{4}$	2
b. $n(B) = \text{Kartu berwarna merah} = 26 \text{ kartu}$	4
$P(B) = \frac{n(B)}{n(S)}$	3
$P(B) = \frac{26}{52}$	2
$P(B) = \frac{1}{2}$	2
Skor Maksimal	25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total Maksimal}} \times 100$$

2. Instrumen dan Rubrik Penilaian Remedial

SOAL REMEDIAL

Pada pengambilan sebuah kartu remi secara acak. Berapa peluang:

- Terambilnya kartu king!
- Terambilnya kartu As berwarna merah!

Rubrik Penilaian Kuis

Jawaban	Skor
$n(S) = 52$	3
a. $n(A) = \text{kartu king} = 4 \text{ kartu}$	4
$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$	3
$P(A) = \frac{4}{52}$	2
$P(A) = \frac{1}{13}$	2
b. $n(B) = \text{Kartu As berwarna merah} = 2 \text{ kartu}$	4
$P(B) = \frac{n(B)}{n(S)}$	3
$P(B) = \frac{2}{52}$	2
$P(B) = \frac{1}{26}$	2
Skor Maksimal	25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total Maksimal}} \times 100$$

3. Instrumen dan Rubrik Penilaian Pengayaan

SOAL PENGAYAAN

Pada pelemparan dua dadu secara bersama-sama sebanyak satu kali. Berapa peluang:

- Munculnya jumlah mata dadu kurang dari 6!
- Munculnya mata dadu 5 pada dadu kedua!

Rubrik Penilaian Kuis

Jawaban	Skor
a. $n(S) = 36$	3
$n(A) =$ mata dadu kurang dari 6 $= (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (2,1), (2,2), (2,3), (3,1), (3,2)$ $= 9$	4
$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$	3
$P(A) = \frac{9}{36}$	2
$P(A) = \frac{1}{4}$	2
b. $n(B) =$ mata dadu 5 pada dadu kedua $= (1,5), (2,5), (3,5), (4,5), (5,5), (6,5)$ $= 6$	3
$P(B) = \frac{n(B)}{n(S)}$	4
$P(B) = \frac{6}{36}$	3
$P(B) = \frac{1}{6}$	2
Skor Maksimal	28

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total Maksimal}} \times 100$$

4. Penilaian Afektif: Lembar observasi sikap peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai																Skor Total				
		Disiplin				Rasa Ingin Tahu				Jujur				Tanggung Jawab					Teliti			
1.		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
2.																						
3.																						
4.																						
...																						

Rubrik Penilaian Afektif

Karakter	Indikator
Disiplin	Tepat waktu dalam mengikuti pelajaran
	Memakai seragam sesuai tata tertib
	Tertib dalam mengikuti pelajaran
Rasa Ingin Tahu	Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran
	Aktif dalam kegiatan kelompok
	Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar
Jujur	Tidak melakukan kecurangan dalam proses ujian
	Menyampaikan informasi apa adanya
	Melaporkan kepada guru jika melihat teman melakukan kecurangan
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas yang diberikan
	Melaksanakan tugas piket
	Mengumpulkan tugas tepat waktu
Teliti	Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama
	Mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru
	Mengerjakan tugas dengan teliti

Kriteria Penilaian:

- 4 = jika 3 indikator terpenuhi
- 3 = jika 2 indikator terpenuhi
- 2 = jika 1 indikator terpenuhi
- 1 = jika tidak ada indikator terpenuhi

Rumus mengkonversi skor ke nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor}} \times 100$$

Petunjuk Penilaian :

81 – 100	= Sangat Baik
66 – 80	= Baik
46 – 65	= Cukup Baik
25 – 45	= Kurang Baik

5. Penilaian Psikomotorik: Lembar observasi keterampilan peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang di nilai															Skor Total
		Keterampilan Saat Diskusi			Kecakapan dalam berbicara			Penggunaan Bahasa			Kajian Literatur			Penyelesaian LKPD			
1.		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
2.																	
3.																	
....																	

Rubrik Penilaian Psikomotorik

Aspek	Skor	Indikator
Keterampilan Saat berdiskusi	1	Tidak aktif dalam kelompoknya pada saat diskusi.
	2	Tidak aktif dalam kelompoknya pada saat diskusi. Namun mau mengambil bagian pada saat diperlukan
	3	Aktif dalam kelompoknya pada saat diskusi. Dan mau mengambil bagian setiap saat
Penggunaan Bahasa	1	Jika tidak menggunakan bahasa yang baik dan sopan
	2	Jika menggunakan bahasa yang sopan namun sulit untuk dipahami
	3	Jika menggunakan bahasa yang sopan dan gampang dipahami
Kecakapan dalam Berbicara	1	Tidak dapat menyampaikan informasi hasil diskusi kelompok secara sistematis
	2	Tidak percaya diri dalam berbicara atau kurang mahir dalam menyampaikan informasi hasil diskusi kelompok secara sistematis.
	3	Mahir dalam menyampaikan informasi hasil diskusi kelompok secara sistematis.
Kajian Literatur	1	Tidak terlibat aktif dalam mencari literature secara berkelompok, serta literature yang diperoleh tidak lengkap
	2	Terlibat aktif dalam mencari literatur, namun literature yang dikaji kurang lengkap
	3	Terlibat aktif dalam mencari literature dan literature yang dikaji sangat lengkap untuk keseluruhan materi
Penyelesaian LKPD	1	LKPD yang dikerjakan tidak terisi lengkap dan tidak membahas keseluruhan isi materi yang diinginkan
	2	LKPD yang dikerjakan terisi lengkap namun tidak mencakup keseluruhan isi materi yang diinginkan
	3	LKPD yang dikerjakan terisi lengkap dan mencakup keseluruhan isi materi yang diinginkan

Rumus mengkonversi skor ke nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor}} \times 100$$

Petunjuk Penilaian

Konversi Nilai		
Level	Kualitas	
81 – 100	Sangat Baik	SB
66 – 80	Baik	B
46 – 65	Cukup	C
25 – 45	Kurang	K

Mengetahui,
Plt. Kepala SMA Negeri 2 Parepare

Parepare, 06 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Drs. H. MUHAMMAD ANSHAR
NIP. 19640614 198903 1 014

NURMAWATI MUHAMMAD, S.Pd, M.Pd
NIP. 19841027 200903 2 003

Lampiran : Lembar Kerja Peserta Didik

Nama	:
Kelas	:
Kelompok	:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Menyebutkan pengertian percobaan
- b. Menentukan ruang sampel dan titik sampel dari suatu percobaan dengan menggunakan koin, dadu dan kartu remi
- c. Menentukan peluang kejadian suatu percobaan dengan menggunakan koin, dadu dan kartu remi

II. PETUNJUK

- a. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk diskusi:

• Buku siswa	• 1 buah kartu remi
• 3 buah koin	• 1 buah Spidol
• 2 buah dadu	• 2 buah karton

- b. Diskusikan dengan teman sekelompok tugas-tugas yang tersedia di kegiatan 1, 2 dan 3!
- c. Ikuti petunjuk kerja pengisian LKPD pada masing-masing kegiatan!
- d. Tuliskan hasil diskusi kelompok anda pada karton 1!
- e. Tuliskan kesimpulan hasil diskusi kelas pada karton 2!

III. Kegiatan 1

Perhatikan gambar-gambar berikut.





IV. Kegiatan 2

a. Gunakan alat peraga yang telah disiapkan (koin, dadu dan kartu remi) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut!

NO	PERCOBAAN	KEJADIAN YANG MUNGKIN	JUMLAH
1	1 koin		
2	2 koin		
3	3 koin		
4	1 dadu		
5	2 dadu		
6	1 kartu remi		

b. Gunakan buku siswa atau media internet untuk mendapatkan pengertian:

1. Percobaan adalah
-
2. Ruang sampel adalah
-
3. Titik sampel adalah
-
4. Peluang kejadian adalah
-

5. Rumus peluang adalah

V. Kegiatan 3

Gunakan konsep yang diperoleh pada **kegiatan 2** untuk menjawab pertanyaan berikut:

1. Pada pelemparan 3 koin secara bersama-sama sebanyak satu kali. Berapa peluang munculnya dua sisi angka!

Jawab:
.....
.....
.....

2. Pada pelemparan 1 dadu sebanyak satu kali. Berapa peluang munculnya jumlah mata dadu ganjil!

Jawab:
.....
.....
.....

VI. Kesimpulan

Tuliskan kesimpulan hasil diskusi kelompok anda:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....