

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(SELEKSI SIMULASI MENGAJAR CALON PENGAJAR PRAKTIK)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Bungku
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VIII / 2
KD / Materi Pokok : 3.11 dan 4.11 / Peluang Empirik
Tujuan pembelajaran : Setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat Memahami *Peluang Empirik*
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. PENDAHULUAN (2 menit)

- Peserta didik memberi salam, berdoa
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

B. KEGIATAN INTI (6 menit)

- Guru memberikan bahan bacaan berupa contoh kasus terkait materi Peluang Empirik kepada peserta didik.
- Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali dari bahan bacaan yang diberikan (**Kegiatan Literasi**).
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetis. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Peluang Empirik (**Critical Thinking**)
- Guru mengarahkan dan mengatur peserta didik agar duduk sesuai kelompok yang sudah dibagi.
- Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok dan setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Peluang Empirik (**Collaboration**).
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan (**Communication**).
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Peluang Empirik dan Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (**Creativity**)

C. PENUTUP (2 menit)

- Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
- Guru memberikan penilaian berupa kuis kepada peserta didik
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa
- Guru menutup pertemuan dengan salam

D. PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis (Kuis)
- Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi

E. SUMBER BELAJAR

- Sumber Belajar : Buku Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2 K13 edisi revisi 2017

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- LKPD
- Alat Peraga

Bungku, Juni 2021

Guru Mata Pelajaran,



AUSTRIANSYAH, S.Pd.

NIP. 19860218 200904 1 001



Lampiran 1 :
Bahan Bacaan (Contoh kasus peluang empirik)

Ayo Kita Amati . . . !

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

Bagaimanakah menurut kalian cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut ?

Ani dan Budi memikirkan cara yang fair (mempunyai kesempatan yang sama) agar hasilnya bias mereka terima. Budi mengusulkan untuk mengundi dengan tiga pilihan berikut :

1. Melemparkan suatu koin uang logam (2 sisi) sekali.

Jika pada pelemparan, sisi angka muncul (menghadap atas),
Budi yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu.
Jika sisi gambar muncul, maka Ani yang berhak
menggunakan komputer lebih dahulu.



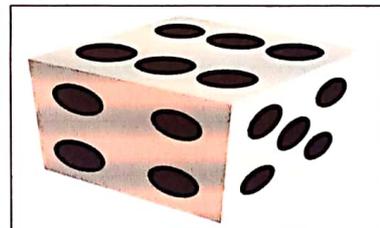
2. Mengambil satu bola dari tiga bola dengan mata tertutup.

Bola yang disiapkan adalah warna merah, kuning dan biru.
Budi menyuruh Ani untuk memikirkan satu bola warna sebarang.
Kemudian Budi menyuruh Ani mengambil (dengan mata tertutup)
satu bola dari dalam kotak yang sudah dipersiapkan.
Jika bola yang diambil Ani sesuai dengan yang dipikirkan,
maka yang berhak menggunakan komputer lebih dahulu adalah Ani.



3. Menggelindingkan satu dadu (enam sisi).

Jika yang muncul di sisi atas angka genap, maka Ani yang
berhak menggunakan komputer terlebih dahulu.
Jika yang muncul di sisi atas angka ganjil,
maka Budi yang berhak menggunakan komputer terlebih dahulu.



Ayo Kita Menanya. . . !

Buatlah pertanyaan sesuai dengan hal yang kalian amati di atas !

Lampiran 2 :

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII / 2
Materi : Peluang Empirik

KELOMPOK	:
ANGGOTA	: 1.
	2.
	3.
	4.

Alat dan Bahan :

- Satu koin
- Tiga bola kecil (warna merah, kuning, biru)
- Satu dadu
- Kotak

Langkah-langkah kegiatan :

- Lakukan percobaan :
 - melemparkan satu koin sebanyak 30 kali
 - ambil satu bola dari dalam kotak dengan mata tertutup sebanyak 20 kali
 - Gelindingkan dadu sebanyak 10 kali
- Amati hasil yang didapatkan dalam setiap kali percobaan
- Sajikan dalam tabel berikut
 - Percobaan koin

Kejadian	Turus	Banyak kali muncul (f)	Rasio f terhadap n(P)
			$\frac{f}{n(P)}$
Sisi Angka			
Sisi gambar			
Banyak percobaan n(P)			

- Percobaan bola

Kejadian	Turus	Banyak kali muncul (f)	Rasio f terhadap n(P)
			$\frac{f}{n(P)}$
Bola merah			
Bola kuning			
Bola biru			
Banyak percobaan n(P)			

- Percobaan dadu

Kejadian	Turus	Banyak kali muncul (f)	Rasio f terhadap n(P)
			$\frac{f}{n(P)}$
Mata dadu "1"			
Mata dadu "2"			
Mata dadu "3"			
Mata dadu "4"			
Mata dadu "5"			
Mata dadu "6"			
Banyak percobaan n(P)			

Lampiran 3 :

KUIS :

NAMA :

KELAS :

Waktu : 5 menit

Jawablah pertanyaan berikut ini :

1. Apa pengertian peluang empirik ?
2. Adi melempar sebuah dadu sebanyak 120 kali. Berapakah peluang muncul mata dadu kurang dari 5 ?

JAWAB :