

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 16 Bogor
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Tema	: Peluang
Sub Tema	: Peluang empirik dan teoritik suatu kejadian dari suatu percobaan
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menentukan peluang empirik suatu kejadian
2. Menjelaskan hubungan antara peluang empirik dan teoritik dari suatu kejadian
3. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan peluang suatu kejadian

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (2 menit)

- ❖ Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdo'a sebelum mengikuti pembelajaran.
- ❖ Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- ❖ Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam belajar
- ❖ Guru menyampaikan topik materi yang akan dibahas, tujuan dan manfaat mempelajari materi peluang suatu kejadian

2. Kegiatan Inti (6 menit)

- ❖ Peserta didik diberikan rangsangan contoh peluang suatu kejadian di sekitar mereka
- ❖ Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang
- ❖ Masing-masing kelompok diberikan Lembar Kerja untuk didiskusikan beserta anggota kelompoknya
- ❖ Peserta didik bekerja sama dalam kelompoknya melakukan percobaan pelemparan koin untuk menentukan peluang empirik dari kejadian tersebut dan menuliskan pada Lembar Kerja
- ❖ Peserta didik bersama kelompoknya mengidentifikasi peluang teoritik yang ada pada Lembar Kerja
- ❖ Peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan hubungan antara peluang empirik dan teoritik dari suatu kejadian
- ❖ Guru memberikan arahan dan bimbingan pada tiap kelompok secara bergantian.
- ❖ Dengan bimbingan guru, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
- ❖ Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari

3. Kegiatan Penutup (2 menit)

- ❖ Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan Lembar Kegiatan yang sudah dikerjakan.
- ❖ Guru membimbing peserta didik untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran hari ini
- ❖ Peserta didik diberikan penilaian untuk dikerjakan secara individu

- ❖ Guru menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya
- ❖ Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengajak siswa mengucapkan rasa syukur.
- ❖ Guru mengucapkan salam.

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Lembar Observasi saat KBM berlangsung (Terlampir)
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis Individu (Terlampir)
3. Penilaian Keterampilan : Penilaian Kinerja pada Lembar Kerja Kelompok (Terlampir)

Mengetahui,
Kepala SMPN 16 Bogor

Batam, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Tatang Mulyana
NIP. 196307151991031010

Widianti, S.Pd.
NIP. 199105152015032005

Lampiran Instrumen Penilaian

1. Instrumen Penilaian Sikap

Pedoman Observasi Sikap Kerjasama

Petunjuk

Lembar ini diisi oleh guru untuk menilai sikap sosial peserta didik dalam bekerja sama dengan anggota kelompoknya ketika berada di forum diskusi. Berilah tanda (v) pada kolom sesuai sikap santun yang ditampilkan peserta didik

Kriteria penilaian

Skor 4 : selalu melakukan sesuai pernyataan

Skor 3 : sering melakukan sesuai pernyataan

Skor 2 : kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan

Skor 1 : Tidak pernah melakukan sesuai pernyataan

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

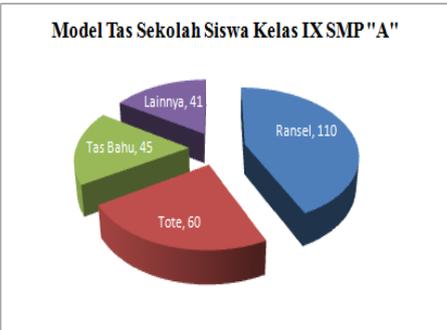
No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Terlibat aktif dalam Kerjasama kelompok				
2	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan				
3	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan				
4	Rela berkorban untuk teman lain				
Jumlah nilai					

Skor akhir

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal (16)}} \times 100$$

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan : Tes Individu

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Indikator	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	Skor
Diberikan percobaan melempar dua buah koin beberapa kali. Peserta didik dapat menentukan peluang dari hasil pelemparan yang diharapkan.	Dua buah dadu dilempar sekali. Berapa peluang mendapatkan jumlah mata dadu berjumlah : a. kurang dari 5 b. prima	Ruang sample dua buah dadu = (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (6,1), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6) = 36	10
		a. Berjumlah kurang dari 5 2 : (1,1) 3 : (1,2), (2,1) 4 : (1,3), (2,2), (3,1)	10
		$P = \frac{6}{36} = \frac{1}{6}$	10
		b. Berjumlah prima 2 : (1,1) 3 : (1,2), (2,1) 5 : (1,4), (2,3), (3,2), (4,1) 7 : (1,6), (2,5), (3,4), (4,3), (5,2), (6,1) 11 : (5,6), (6,5)	10
		$P = \frac{15}{36}$	10
Disajikan hasil dari survey bentuk tas, Peserta didik dapat menentukan peluang salah satu bentuk tas.	Hasil survey tentang bentuk tas sekolah pada siswa kelas IX di SMP "A" ditunjukkan dengan diagram batang berikut  Jika seorang siswa dipilih secara acak, maka berapakah peluang bentuk tas siswa tersebut adalah tas bahu?	Berdasarkan diagram di atas, kita ketahui bahwa: banyak siswa yang menggunakan tas bahu adalah $n(A)=45$ orang jumlah seluruh siswa kelas IX yang mengikuti survey adalah $n(S)=256$ orang Dengan demikian, peluang bentuk tas siswa itu adalah tas bahu adalah $P(A)=\frac{n(A)}{n(S)}=\frac{45}{256}$	10 10 30
Skor Total			100

Nilai yang didapat = jumlah skor Total

3. Instrumen Penilaian Ketrampilan : Penilaian Kinerja dari Lembar Kerja Kelompok

Lembar Kerja Kelompok



Lembar Kegiatan Peserta Didik

PELUANG SUATU KEJADIAN

Tujuan :

1. Menentukan peluang empirik suatu kejadian
2. Menjelaskan hubungan antara peluang empirik dan teoritik dari suatu kejadian

Nama Kelompok

Langkah Kerja

1. Siapkan uang koin untuk melakukan percobaan
2. Lempar satu buah koin sebanyak 20 kali percobaan kemudian catat hasilnya di dalam table berikut

Bagian yang muncul	Banyaknya muncul (Turus)	Jumlah muncul n(A)	Banyak percobaan n(S)	Rasio n(A) terhadap n(S) = $\frac{n(A)}{n(S)}$
Angka			20	
Gambar			20	
Total				

Rasio $n(A)$ terhadap $n(S)$ atau $\frac{n(A)}{n(S)}$ itu dinamakan **Peluang Empirik**

Jadi, Peluang Empirik adalah

Perhatikan kejadian berikut

Dalam melempar sebuah koin, kemungkinan yang muncul adalah dan

$n(A)$ = banyak muncul kejadian A

misal $n(\text{angka})$ = banyak munculnya angka = 1 , $n(\text{gambar})$ = banyak munculnya gambar = 1

$n(S)$ = banyak anggota ruang sampel eksperimen (angka dan gambar) = 2

Peluang teoritik $P(A) = \frac{\text{banyak muncul kejadian A}}{\text{banyak anggota ruang sampel eksperimen}} = \frac{n(A)}{n(S)}$

$P(A) = \text{peluang munculnya angka} = \frac{n(A)}{n(S)} = \frac{\dots}{\dots}$

$P(G) = \text{peluang munculnya gambar} = \frac{n(G)}{n(S)} = \frac{\dots}{\dots}$

Mari kita tulis kembali,

A = kejadian munculnya angka

B = kejadian munculnya gambar

Kejadian	A	B
Peluang Empirik		
Peluang Teoritik		

Menurut kalian, apakah hasil yang didapat pada peluang empirik sama atau mendekati hasil peluang teoritik?

Tuliskan Alasannya!

Kesimpulan

Lampiran**Rubrik penilaian ketrampilan**

No	Kriteria	Skor
1	Semua jawaban benar sesuai konsep peluang suatu kejadian Bagian penarikan kesimpulan terdapat pengembangan namun sesuai dengan peluang suatu kejadian Kerjasama kelompok sangat baik Mampu menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan sangat baik	100
2	Jawaban benar sesuai konsep peluang suatu kejadian Bagian penarikan kesimpulan sesuai dengan konsep peluang suatu kejadian Mampu menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan baik	85
3	Masih terdapat jawaban yang belum tepat dengan konsep peluang suatu kejadian Bagian penarikan kesimpulan masih ada yang belum sesuai dengan konsep peluang suatu kejadian Kerjasama kelompok kurang Kurang mampu menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan sangat baik	70
4	Jawaban tidak sesuai dengan konsep peluang suatu kejadian Bagian penarikan kesimpulan tidak sesuai dengan konsep peluang suatu kejadian Kerjasama kelompok sangat kurang Belum mampu menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan sangat baik	50
5	Lembar Kegiatan kelompok tidak dikerjakan Tidak ada kerjasama kelompok Rasa ingin tahu setiap individu dalam kelompok tidak ada	0

Nilai Perolehan : Perolehan skor