

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMP XAVERIUS 1 PALEMBANG	Kelas/Semester : VIII (Delapan)/Genap
Mata Pelajaran : MATEMATIKA	Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Materi Pokok :	Peluang
Sub Materi Pokok :	Peluang Empiris dan Teoritis

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui model Discovery Learning Peserta Didik secara kritis, kreatif dan kolaborasi dengan kerjasama dan tanggung jawab yang baik diharapkan dapat:

- Menentukan peluang empirik dari suatu percobaan
- Menentukan ruang sampel dari suatu eksperimen
- Menentukan titik sampel yang memenuhi suatu kejadian
- Menentukan peluang teoretik dari suatu eksperimen

Alat

- Media LCD projector,
- Laptop,
- Speaker aktif
- Bahan tayang (ppt)

Bahan

- Koin logam
- Dadu
- Roda angka
- Papan tulis, spidol

Sumber belajar

- Buku Guru dan Siswa Kemendikbud
- Modul/bahan ajar,
- Internet (Youtube)

https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/file_storage/t2016/k42_17/media/koin_n_teks.jpg

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik); ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran 	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Stimulasi	Peserta didik diberi motivasi dan bahan bacaan terkait materi Peluang Empirik, dan tayangan salah satu acara reality show di televisi swasta. Guru mengajak Peserta didik untuk mengamati benda-benda yang sesuai untuk mengundi suatu masalah. Benda yang diamati, yaitu koin, dadu dan roda angka.
Problem statement	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah yang relevan, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi. Peluang Empirik <ul style="list-style-type: none"> • Dari ketiga percobaan yang dilakukan tersebut, percobaan manakah yang fair? • Apakah yang dimaksud dengan peluang empirik? • Bagaimana menentukan alat yang fair digunakan untuk mengundi suatu masalah?
Data collection	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, melalui percobaan pelemparan uang logam dan pelemparan dadu.
Data processing	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok yang mempresentasikan. Dari percobaan tersebut, dimungkinkan hasil yang didapatkan oleh masing-masing kelompok tidak sama. Guru menjelaskan bahwa rasio frekuensi munculnya kejadian (titik sampel) dan banyaknya percobaan dilakukan $n(S)$ disebut peluang empirik dan mendiskusikan perbandingan banyaknya titik sampel dengan dengan ruang sampel merupakan nilai peluang secara teoritik.
Verification	Guru dan peserta didik melakukan pemeriksaan untuk membuktikan perhitungan suatu percobaan dengan peluang teoritik, membuat pernyataan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Peluang Empirik Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
Generalization	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Menyimpulkan materi yang telah dipelajari. ☞ Peserta didik Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya . ☞ Guru meminta salah seorang peserta didik memimpin doa selesai pembelajaran. 	

3. Penilaian

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal ; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis; **Penilaian Keterampilan:** Unjuk kerja

Mengetahui
Kepala SMP Xaverius 1 Palembang

Palembang, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Fr. M. Faustianus Banusu, BHK, M.PdNUKS:
19023L0280561231060753

Theresia Undi Susiani, S.Pd
NIY. 14031979.1049.2005

Lampiran Penilaian

a. Sikap

- Teknik penilaian observasi

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai			Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		Kerja sama	Jujur	Disiplin			
1	...						
2	

Catatan :

Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Kode nilai / predikat :

3,1 – 4 = Sangat Baik (SB)

2,1 – 3 = Baik (B)

1,0 – 2 = Cukup (C)

0 – 1 = Kurang (K)

b. Pengetahuan (teknik tes tertulis)

- Pada pertandingan sepak bola yang dilaksanakan sebanyak 20 kali, ternyata Tim Indonesia menang 12 kali, seri 6 kali dan kalah 2 kali. Berapakah peluang Tim Indonesia akan menang?
- Dini dan Salfa sedang melakukan percobaan dengan menggunakan dua koin logam, mereka melemparkan dua uang logam sebanyak 30 kali, kemudian mencatat hasilnya. Tabel berikut adalah hasil pencatatan Dini dan Salfa



sumber: Manado.tribunnews.com

NO.	UANG LOGAM KE 1	UANG LOGAM KE 2	KETERANGAN	FREKUENSI
1	angka	Angka	(A,A)	10
2	angka	gambar	(A,G)	6
3	gambar	Angka	(G,A)	8
4	gambar	gambar	(G,G)	6
JUMLAH				30

Tentukanlah

- Tentukan titik sampel dan ruang sampel dari percobaan yang dilakukan
- Tentukan Peluang empirik dan teoritik munculnya kedua buah uang logam itu sama

Pedoman Penskoran

NO	Penyelesaian	Skor
1	Pertandingan sepak bola dilaksanakan 20 kali maka $n(S) = 20$ Tim Indobnesia menang sebanyak 12 kali maka $n(A) = 12$ $\frac{n(A)}{n(S)} = \frac{12}{20} = \frac{3}{5}$	1 4
2.	Peluang Empirik Kemunculan dua uang logam sama $n(A) = 10 + 6 = 16$ Banyak percobaan $n(S) = 30$ $P = \frac{16}{30} = \frac{8}{15}$	2 3
	Peluang Teoritik Banyak ruang sampel $n(S) = 4$, $n(A) = 2$ $P = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$	2 3

c. Keterampilan (Unjuk kerja)

No	Nama Siswa	Rubrik Penilaian			Nilai	Keterangan
		Ketelitian dalam melakukan percobaan	Cara merekap hasil percobaan	Presentasi hasil		
1	...					

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik