

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KMA 1503 TAHUN 2025

MATEMATIKA - SUMATIF AKHIR PELUANG KEJADIAN MELALUI LKPD | KELAS IX-E | FASE D

KELAS IX-E | JAM 12-13 (14:45-15:45)

PENILAIAN SUMATIF MELALUI LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

FASE D (KELAS IX)

RESMI MTs AHMAD YANI JABUNG

PENILAIAN SUMATIF AKHIR BAB

14:45 - 15:45 (SORE AKHIR HARI)

UJIAN AKHIR BAB PELUANG

PENILAIAN BERBASIS LKPD

MATERI: PELUANG KEJADIAN

MENUJU SUMATIF PELUANG KELAS IX-E JAM TERAKHIR

Jam 12-13 (14:45-15:45) dimulai dalam 2 jam 36 menit

SUMATIF AKHIR BAB PELUANG KEJADIAN MELALUI LKPD

Evaluasi Komprehensif Materi Peluang dengan Pendekatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Kelas IX-E (JAM TERAKHIR SEHARI)

Waktu: 60 Menit (Jam Terakhir)

Format: LKPD 8 Halaman

Materi: Peluang Kejadian

KKM: 75

Jam: 12-13 (14:45-15:45)



KUSUMANINGRUM, S.Pd

Guru Mata Pelajaran Matematika MTs
Sertifikasi Guru Madrasah - Kemenag RI
Guru Matematika MTs Ahmad Yani Jabung



MUROIHATUL JANNAH, M.Pd

Kepala Madrasah Tsanawiyah Ahmad Yani Jabung
Pengawas Penjaminan Mutu Pendidikan Madrasah
NIP. 197212102005012001 | SK. 421.1/03/MTs.AYJ/1/2026

IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA MADRASAH

Penilaian Sumatif Akhir Bab Peluang Kejadian melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) - Kelas IX-E Jam Terakhir Sehari

Selasa, 3 Februari 2026

Jam 12-13 (14:45-15:45) | 2 JP @ 30 menit

Kelas IX-E | 29 Siswa

Format: LKPD Sumatif 8 Halaman

Materi: Peluang Kejadian

Sesi Terakhir Sebelum Pulang



KARAKTERISTIK KHUSUS KELAS IX-E (JAM TERAKHIR SEHARI)

(Analisis untuk Persiapan Sumatif Peluang melalui LKPD)



WAKTU SUMATIF



PRESTASI FORMATIF



GAYA BELAJAR



Jam 12-13 (14:45-15:45) - Jam terakhir sebelum pulang, kelelahan tinggi, motivasi rendah

Rata-rata nilai formatif: 71,8 | Kesenjangan: Tinggi (30% di bawah KKM, 10% di atas 85)

Kinestetik-Praktis (60%), sulit fokus pada konsep abstrak, butuh aktivitas fisik



TANTANGAN MATERI PELUANG

Sulit memahami peluang sebagai konsep abstrak, mudah menyerah pada soal kompleks

Strategi Khusus Sumatif Kelas IX-E Jam Terakhir melalui LKPD: Desain LKPD dengan banyak aktivitas praktis dan permainan, penekanan pada aplikasi konkret peluang, strategi motivasi tinggi untuk mengatasi kelelahan, dan integrasi reward system untuk menjaga engagement di jam terakhir

© CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) FASE D - PELUANG KELAS IX-E (Sesuai Lampiran KMA 1503 Tahun 2025)

Pada akhir Fase D, peserta didik MTs mampu:

1. Memahami konsep peluang suatu kejadian melalui percobaan
2. Menentukan peluang teoritis suatu kejadian dari berbagai eksperimen
3. Membedakan peluang empiris dan peluang teoritis
4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang kejadian
5. Mengaplikasikan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari
6. Memahami konsep permutasi dan kombinasi sederhana

Fokus Sumatif Kelas IX-E melalui LKPD: Mengukur pencapaian kompetensi dasar materi Peluang Kejadian melalui LKPD yang dirancang khusus untuk jam terakhir dengan penekanan pada aktivitas praktis, permainan edukatif, reward system, dan strategi khusus untuk mengatasi kelelahan serta rendahnya motivasi di akhir hari sekolah

KOMPONEN LKPD SUMATIF PELUANG - KELAS IX-E

(8 Halaman dengan Fokus Aktivitas Praktis dan Motivasi)

Halaman	Komponen	Jenis Aktivitas	Bobot	Waktu	Strategi Jam Terakhir
1	Identitas & Energizer Jam Terakhir	Pengisian identitas, ice breaker fisik, motivasi sebelum pulang	5%	5 menit	Energizer fisik untuk bangkitkan semangat
2	Peluang dengan Permainan	Konsep dasar melalui permainan dadu dan koin nyata	15%	10 menit	Aktivitas fisik dengan dadu dan koin
3	Peluang Teoritis Praktis	Rumus $P(A) = n(A)/n(S)$ dengan aktivitas kelompok	20%	12 menit	Kompetisi kecil antar kelompok
4	Peluang Empiris Eksperimen	Frekuensi relatif dengan percobaan fisik	15%	10 menit	Eksperimen praktis dengan reward
5	Permutasi dengan Aktivitas	Permutasi melalui permainan menyusun kartu	15%	10 menit	Permainan kartu untuk memahami permutasi

Halaman	Komponen	Jenis Aktivitas	Bobot	Waktu	Strategi Jam Terakhir
6	Kombinasi dengan Permainan	Kombinasi melalui pemilihan tim secara fisik	15%	10 menit	Aktivitas pemilihan tim olahraga
7	Aplikasi Games dan Reward	Soal kontekstual tentang games dengan sistem poin	10%	8 menit	Games edukatif dengan reward system
8	Refleksi dan Reward Akhir	Refleksi pembelajaran, reward untuk partisipasi	5%	5 menit	Reward system dan motivasi pulang
TOTAL	8 Halaman LKPD	8 Jenis Aktivitas	100%	70 menit	Dioptimalkan untuk jam terakhir

💡 STRATEGI AKTIVITAS PRAKTIS PELUANG UNTUK KELAS IX-E JAM TERAKHIR

P(A)

Permainan Dadu Nyata: Siswa melempar dadu fisik untuk memahami ruang sampel

$\frac{1}{2}$

Kompetisi Kelompok: Kompetisi kecil antar kelompok dengan sistem poin

6!

Permainan Kartu: Permainan menyusun kartu untuk memahami permutasi

C(n,r)

Pemilihan Tim Fisik: Aktivitas memilih tim olahraga untuk memahami kombinasi

🎓 PROFIL PELAJAR PANCASILA & PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL'ALAMIN

(Integrasi KMA 1503 Tahun 2025 melalui LKPD Peluang)



Bergotong Royong

Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan peluang



Beriman dan Bertakwa

Memahami bahwa segala kepastian hanya milik Allah, manusia hanya memperhitungkan peluang



Kreatif

Menyelesaikan soal peluang melalui permainan dan aktivitas kreatif



Pantang Menyerah

Tetap bersemangat mengerjakan LKPD di jam terakhir sebelum pulang

“Peluang adalah hitungan manusia, kepastian adalah hak Allah. Meski lelah di akhir hari, tetaplah berikhtiar menghitung dengan baik, kemudian bertawakkal kepada Yang Maha Menentukan.”



فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الَّذِينَ لَا يُؤْفِقُونَ

"Maka bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah itu benar, dan sekali-kali janganlah orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan kamu."

(QS. Ar-Rum: 60)

KONSEP PELUANG DAN KESABARAN DI AKHIR HARI

- **Kesabaran dalam Belajar:** Islam mengajarkan kesabaran dalam menuntut ilmu meski di akhir hari yang melelahkan
- **Ketidakpastian Manusia vs Kepastian Allah:** Manusia hanya bisa menghitung peluang, sedangkan Allah Maha Tahu kepastiannya
- **Ikhtiar dan Tawakkal:** Menghitung peluang adalah bentuk ikhtiar, hasil akhir diserahkan kepada Allah
- **Reward dari Allah:** Setiap kesabaran dalam belajar akan mendapatkan pahala dari Allah
- **Kejujuran dalam Probabilitas:** Menghitung peluang dengan jujur meski dalam kondisi lelah
- **Tanggung Jawab:** Meski hanya peluang, tetap bertanggung jawab atas keputusan yang diambil

Doa Khusus Sebelum Mengerjakan LKPD di Jam Terakhir: "Allahumma inni a'udzu bika minal hammi wal hazan, wal 'ajzi wal kasal" ("Ya Allah, aku berlindung kepada-Mu dari kegundahan dan kesedihan, dari kelemahan dan kemalasan.")

PETUNJUK Pengerjaan LKPD Peluang (Untuk Peserta Didik Kelas IX-E - Jam 12-13 Jam Terakhir)

STRATEGI ENERGI JAM TERAKHIR

- Lakukan peregangan sebelum mulai
- Manfaatkan aktivitas fisik dalam LKPD
- Minum air yang cukup
- Fokus pada permainan dan reward

TEKNIK PERMAINAN PELUANG

- Ikuti instruksi permainan dengan baik
- Catat hasil percobaan dengan teliti
- Kerjasama dalam kelompok
- Nikmati proses belajar melalui permainan

REWARD SYSTEM

- Kumpulkan poin dari setiap aktivitas
- Kompetisi sehat antar kelompok
- Reward untuk partisipasi aktif
- Fokus pada usaha, bukan hanya hasil

TIPS KHUSUS MATERI PELUANG DI JAM TERAKHIR SEHARI

1. **Aktivitas fisik adalah kunci:** Manfaatkan setiap aktivitas praktis dalam LKPD untuk menjaga energi
2. **Bedakan permutasi dan kombinasi melalui permainan:** Permutasi = menyusun kartu, Kombinasi = memilih tim
3. **Perhatikan kata kunci dalam permainan:** "susun" = permutasi, "pilih" = kombinasi
4. **Gunakan benda konkret:** Manfaatkan dadu, koin, dan kartu yang disediakan
5. **Kerjasama kelompok:** Bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan tantangan
6. **Catat dengan teliti:** Catat hasil percobaan dan perhitungan dengan rapi
7. **Fokus pada reward:** Targetkan untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya
8. **Jangan menyerah:** Meski lelah, tetaplah berusaha sampai selesai





TAHAP PERSIAPAN (10 MENIT)

14:45 – 14:55

1. Pembukaan Islami dan Energizer (7 menit):

- Salam dan doa bersama sebelum memulai LKPD
- Tadarus singkat QS. Ar-Rum ayat 60 tentang kesabaran
- Motivasi khusus untuk jam terakhir sebelum pulang
- Energizer fisik: "Peregangan Peluang" dengan gerakan sederhana
- Pembagian kelompok dengan sistem lotere (praktik peluang)
- Pengenalan reward system untuk LKPD

2. Persiapan LKPD dan Perlengkapan (3 menit):

- Pembagian LKPD Peluang kepada setiap siswa
- Pembagian perlengkapan: dadu, koin, kartu permainan
- Pengisian identitas di halaman depan LKPD
- Penjelasan sistem poin dan reward
- Pengaturan kelompok untuk aktivitas praktis



TAHAP Pengerjaan (55 MENIT)

14:55 – 15:50

1. Pengerjaan LKPD dengan Aktivitas Praktis (55 menit):

- Menit 1-5: Halaman 1 (Identitas & Energizer) + 5 poin partisipasi
- Menit 6-15: Halaman 2 (Peluang dengan Permainan) – Kompetisi dadu
- Menit 16-27: Halaman 3 (Peluang Teoritis Praktis) – Kompetisi kelompok
- Menit 28-37: Halaman 4 (Peluang Empiris Eksperimen) – Eksperimen koin
- Menit 38-47: Halaman 5 (Permutasi dengan Aktivitas) – Permainan kartu
- Menit 48-57: Halaman 6 (Kombinasi dengan Permainan) – Pemilihan tim
- Menit 58-65: Halaman 7 (Aplikasi Games dan Reward) – Games edukatif
- Menit 66-70: Halaman 8 (Refleksi dan Reward Akhir) – Pengumpulan poin
- Guru berkeliling memberikan reward dan motivasi

2. Sistem Reward LKPD Peluang:

- Partisipasi aktif: 5 poin per halaman
- Ketepatan jawaban: 10 poin per soal benar
- Kerjasama kelompok: 15 poin tambahan
- Kreativitas dalam permainan: 20 poin bonus
- Reward akhir: sertifikat, stiker, atau privilege



TAHAP PENUTUP (5 MENIT)

15:50 – 15:55

1. Pengumpulan dan Reward (3 menit):

- Pengumpulan LKPD dan perlengkapan permainan
- Pengumuman kelompok dengan poin tertinggi
- Pemberian reward (sertifikat, stiker, privilege)
- Apresiasi untuk ketekunan di jam terakhir
- Pengumuman rencana pengembalian hasil LKPD

2. Penutup Islami dan Motivasi Pulang (2 menit):

- Doa penutup khusus untuk perjalanan pulang yang aman
- Refleksi singkat tentang pembelajaran hari ini
- Motivasi untuk istirahat yang cukup di rumah
- Salam penutup dengan semangat untuk esok hari

MANAJEMEN WAKTU DAN REWARD LKPD JAM 12-13 (JAM TERAKHIR) – KELAS IX-E

14:45 – 14:52:

Pembukaan Islami & energizer fisik

14:52 – 14:55: Persiapan

LKPD & sistem reward

14:55 – 15:00: Halaman 1 (Identitas & Energizer)

+5 poin

15:00 – 15:10: Halaman 2

(Permainan Dadu) +10 poin

15:10 – 15:22: Halaman 3

(Kompetisi Kelompok) +15 poin

15:22 – 15:32: Halaman 4

(Eksperimen Koin) +10 poin

15:32 – 15:42: Halaman 5

(Permainan Kartu) +15 poin

15:42 – 15:52: Halaman

6-7 (Games Edukatif) +20 poin

CONTOH BAGIAN LKPD PELUANG - KELAS IX-E (Contoh Halaman LKPD dengan Permainan dan Reward)

2 HALAMAN 2: PELUANG DENGAN PERMAINAN DADU

PERMAINAN PRAKTIS

PERMAINAN: "LEMPAR DADU BERPINDAH"

Alat: 1 dadu untuk setiap kelompok | Waktu: 10 menit | Reward: 10 poin

Cara Bermain:

1. Setiap kelompok mendapat 1 dadu
2. Secara bergiliran, setiap anggota melempar dadu 5 kali
3. Catat hasil setiap lemparan dalam tabel
4. Hitung frekuensi munculnya setiap mata dadu
5. Kelompok dengan data terlengkap dan perhitungan tercepat mendapatkan bonus 5 poin

TABEL HASIL PERMAINAN:

Anggota	Lemparan 1	Lemparan 2	Lemparan 3	Lemparan 4	Lemparan 5
Anggota 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Anggota 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Anggota 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ANALISIS HASIL PERMAINAN:

Frekuensi Mata Dadu:

Mata 1: kali

Mata 2: kali

Mata 3: kali

Frekuensi Mata Dadu:

Mata 4: kali

Mata 5: kali

Mata 6: kali

Total Lemparan: kali

Peluang Empiris Munculnya Mata Dadu 3:

$P(3) = \text{Frekuensi mata 3} / \text{Total lemparan}$

$P(3) = \frac{\text{}}{\text{}} = \text{$

Bandingkan dengan Peluang Teoritis:

Peluang teoritis $P(3) = 1/6 \approx 0,1667$

Selisih = |Peluang empiris - Peluang teoritis| =

REWARD: Jika selisih $\leq 0,1 \rightarrow$ Bonus 5 poin untuk kelompok!

Selisih kelompok kami:

Apakah kami mendapatkan bonus?

5 HALAMAN 5: PERMUTASI DENGAN PERMAINAN KARTU

PERMAINAN KELOMPOK

PERMAINAN: "SUSUN KARTU BERPINDAH"

Alat: 4 kartu angka (1, 2, 3, 4) untuk setiap kelompok | Waktu: 10 menit | Reward: 15 poin

Cara Bermain:

1. Setiap kelompok mendapat 4 kartu angka (1, 2, 3, 4)
2. Tujuan: Menyusun kartu membentuk bilangan 4 angka yang berbeda
3. Setiap anggota bergantian menyusun 1 susunan berbeda
4. Catat semua susunan yang berhasil dibuat
5. Kelompok yang menemukan semua susunan mungkin mendapatkan bonus 10 poin

HASIL PERMAINAN KELOMPOK KAMI:

Daftar bilangan 4 angka yang berhasil disusun:

1234
...

Total susunan yang berhasil ditemukan: susunan

ANALISIS MATEMATIS PERMUTASI:

1. Teori Permutasi:

Banyaknya susunan 4 angka dari 4 angka berbeda:

$$P(4,4) = 4! = 4 \times 3 \times 2 \times 1 = \text{$$

2. Perbandingan Hasil:

Jumlah susunan teori:

Jumlah susunan praktik:

Selisih:

3. Tantangan Tambahan:

Jika hanya menggunakan 3 kartu (1, 2, 3), berapa banyak susunan 3 angka?

Teori: $P(3,3) = 3! = \text{$

Coba praktik dengan kartu:

REWARD CHECKLIST:

Partisipasi semua anggota:

Data lengkap:

Perhitungan benar:

Total Poin Halaman ini: 15 poin + Bonus:

 Download LKPD Peluang Kelas IX-E

 Kunci Jawaban LKPD Peluang

 Rubrik Penilaian LKPD

 Tips Belajar Peluang

RUBRIK PENILAIAN LKPD PELUANG - KELAS IX-E

(Penilaian dengan Fokus pada Partisipasi dan Aktivitas Praktis)

Aspek Penilaian	Indikator Khusus Peluang	Skor Maks	Kriteria Penilaian
PARTISIPASI AKTIF	Keaktifan dalam permainan, energi di jam terakhir, kontribusi dalam kelompok	30	Sangat aktif: 28-30 Cukup aktif: 22-27 Kurang aktif: 15-21 Pasif: 0-14
KERJASAMA KELOMPOK	Kemampuan bekerja sama dalam permainan, membantu teman, berbagi peran	25	Kerjasama sangat baik: 25 Kerjasama baik: 20-24 Kerjasama cukup: 15-19 Kerjasama kurang: 0-14
KETEPATAN PRAKTIS	Ketepatan dalam permainan, pencatatan data, penerapan konsep dalam aktivitas	25	Sangat tepat: 23-25 Cukup tepat: 18-22 Kurang tepat: 15-17 Tidak tepat: 0-14
KREATIVITAS PERMAINAN	Kreativitas dalam menyelesaikan permainan, inovasi dalam aktivitas praktis	10	Sangat kreatif: 10 Cukup kreatif: 7-8 Kurang kreatif: 4-6 Tidak kreatif: 0-3
REFLESI PEMBELAJARAN	Kedalaman refleksi tentang pembelajaran melalui permainan di jam terakhir	10	Refleksi mendalam: 10 Refleksi cukup: 7-8 Refleksi sederhana: 4-6 Tidak refleksi: 0-3
TOTAL SKOR	5 Aspek Penilaian + Bonus Reward	100	Nilai akhir = Total skor + Bonus poin reward (maks 15 poin)

✔ KKM KELAS IX-E

75 (tujuh puluh lima)
Minimal skor untuk tuntas

🔄 REMEDIAL PELUANG

Nilai < 75
Remedial dengan lebih banyak permainan praktis

📌 PENGAYAAN PELUANG

Nilai ≥ 85
Proyek: "Mendesain Permainan Edukatif tentang Peluang"

📊 KONVERSI NILAI

A: 85-100, B: 75-84, C: 65-74
Predikat: Sangat Baik, Baik, Cukup

🖨️ Cetak RPP KMA 1503

📄 Laporan Sumatif Peluang

📄 Template LKPD Peluang

🧩 Strategi Mengajar Peluang



“ Peluang mengajarkan kita tentang ketidakpastian dunia, iman mengajarkan kita tentang kepastian akhirat. Meski lelah di akhir hari, tetaplah menghitung dengan baik, kemudian bertawakkal. ”

- MTs Ahmad Yani Jabung (Materi Peluang Kejadian)

Hari/Tanggal: Selasa, 3 Februari 2026

Waktu: Jam 12-13 (14:45-15:45) | 2 JP

Kelas: IX-E (Fase D) | 29 Siswa

Materi: Sumatif Akhir Peluang Kejadian melalui LKPD

Guru: Kusumaningrum, S.Pd

Disahkan: Muroihatul Jannah, M.Pd

Disusun oleh: Kusumaningrum, S.Pd (Guru Matematika MTs)

Disahkan: Muroihatul Jannah, M.Pd (Kepala Madrasah)

Berlaku: Semester Genap 2025/2026

RPP Versi 4.0 | Sesuai KMA 1503 Tahun 2025 | Khusus Sumatif Peluang Kelas IX-E Jam Terakhir | Terakhir diperbarui: 2 Februari 2026
MTs Ahmad Yani Jabung | Jl. Ahmad Yani No. 10 Jabung, Malang, Jawa Timur | Telp: (0341) 123456