



LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengkodean Sampel Penelitian

PENKODEAN SAMPEL PENELITIAN

No.	Kode Siswa Eksperimen	Kode Siswa Kontrol
1	A1	B1
2	A2	B2
3	A3	B3
4	A4	B4
5	A5	B5
6	A6	B6
7	A7	B7
8	A8	B8
9	A9	B9
10	A10	B10
11	A11	B11
12	A12	B12
13	A13	B13
14	A14	B14
15	A15	B15
16	A16	B16
17	A17	B17
18	A18	B18
19	A19	B19
20	A20	B20
21	A21	B21
22	A22	B22
23	A23	B23
24	A24	B24
25	A25	B25
26	A26	B26
27	A27	B27
28	A28	B28

Lampiran 2 Data Nilai Penilaian Akhir Semester Ganjil

DATA NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER GANJIL

Kelas VI A (Eksperimen)	Kelas VI C (Kontrol)
98	98
78	93
95	85
83	88
95	88
88	85
88	80
75	83
85	85
85	75
88	78
83	90
98	90
78	73
95	85
-	85
95	73
85	90
98	83
90	80
78	90
75	93
88	83
85	90
95	93
83	88
90	90
85	88

Lampiran 3 Kisi-Kisi Tes Uji Coba Post-test Hasil Belajar Matematika

KISI-KISI TES UJI COBA POST-TEST

HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 1 BANYUASRI

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pelajaran : Peluang

Kelas/Semester : VI/ 2

Alokasi : 2 × 35 menit

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR ASSESMEN	BENTUK ASSESMEN/ DIMENSI KOGNITIF SOAL	NO SOAL
Peluang	Elemen Analisis Data dan Peluang - Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak	Siswa mampu menentukan nilai peluang dari suatu kejadian yang pasti terjadi	Pilihan ganda/ (C1, K3)	1
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung peluang suatu kejadian berdasarkan ruang sampel	Pilihan ganda/ (C2, K3)	2,3,12
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu memverifikasi kebenaran pernyataan peluang pada percobaan acak sederhana	Pilihan ganda/ (C3, K3)	4,5
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung dan membandingkan peluang dari beberapa pilihan untuk menentukan kejadian dengan	Pilihan ganda/ (C3, K3)	6,9

		peluang terbesar atau terkecil.		
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu membandingkan peluang suatu kejadian dengan komplemennya dan menentukan hubungan di antara keduanya	Pilihan ganda/ (C3,K3)	7
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan mengurutkan beberapa kejadian berdasarkan peluang terkecil hingga terbesar	Pilihan ganda/ (C4,K3)	8
		Disajikan gambar, Siswa mampu menghitung peluang kejadian berdasarkan ruang sampel.	Pilihan ganda/ (C2,K3)	10,11
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan membandingkan peluang dua kejadian yang melibatkan kombinasi hasil pelemparan dadu dan koin	Pilihan ganda/ (C3,K3)	13,14
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung jumlah unsur dalam ruang sampel berdasarkan informasi yang diberikan	Pilihan ganda/ (C3,K3)	15

SOAL UJI COBA POST-TEST
HASIL BELAJAR MATEMATIKA

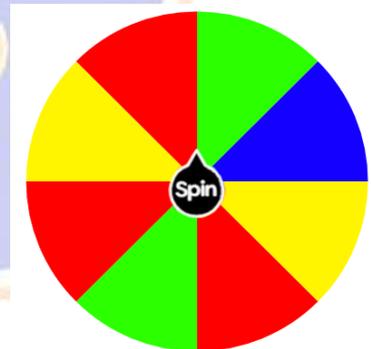
Nama :

Kelas :

Absen :

1. Peluang suatu kejadian yang pasti terjadi adalah...
a. 0 b. $\frac{1}{2}$ c. 1 d. 2
2. Sebuah dadu 6 sisi dilempar sebanyak 2 kali. Peluang muncul angka genap pada lemparan kedua adalah...
a. $\frac{1}{2}$ b. $\frac{2}{6}$ c. $\frac{1}{6}$ d. $\frac{1}{3}$
3. Fatimah memutar sebuah spinner yang memiliki 8 bagian sama besar dengan warna: 2 bagian kuning, 3 bagian merah, dan 3 bagian hijau. Jika spinner diputar sekali, tentukan peluang spinner tidak berhenti pada warna kuning
a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{2}{8}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$
4. Jika kita memiliki kartu angka 1 sampai 8, peluang mengambil kartu yang memiliki angka prima lebih dari 2 adalah $\frac{1}{2}$
a. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{1}{2}$
b. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{4}{8}$
c. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{3}{8}$
d. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{2}{4}$
5. Jika kita melempar sekeping uang logam, peluang munculnya sisi gambar adalah sama dengan peluang munculnya sisi angka
a. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah $\frac{1}{2}$
b. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah 1
c. Hal tersebut salah karena peluang sisi gambar lebih besar
d. Hal tersebut salah karena peluang sisi angka lebih besar
6. Perhatikan 4 kotak berikut:
Kotak 1: berisi 2 permen dan 2 coklat
Kotak 2: berisi 3 permen dan 1 coklat
Kotak 3: berisi 1 permen dan 3 coklat
Kotak 4: berisi 4 permen dan 4 coklat
Jika Dina ingin mengambil sebuah coklat, kotak manakah yang memberikan peluang terbesar untuk mendapatkan coklat?
a. kotak 1 b. kotak 2 c. kotak 3 d. kotak 4

7. Dalam sebuah permainan undian di toko mainan, peserta dapat memenangkan hadiah jika mengambil bola bernomor genap dari sebuah kotak. Dalam kotak tersebut terdapat 6 bola dengan rincian: 3 bola bernomor genap (2, 4, 6) dan 3 bola bernomor ganjil (1, 3, 5). Dibandingkan dengan peluang memenangkan hadiah, peluang tidak memenangkan hadiah adalah...
- a. sama besar b. lebih besar c. lebih kecil d. tidak dapat ditentukan
8. Perhatikan pernyataan berikut
1. Mengambil kelereng merah dari kantong berisi 2 kelereng merah dan 8 kelereng putih
 2. Mendapatkan angka prima saat melempar dadu dengan 6 sisi
 3. Mendapatkan sisi gambar saat melempar koin
- Urutkan peristiwa tersebut dari yang memiliki peluang terkecil hingga terbesar
- a. 3,2,1 b. 1,2,3 c. 1,3,2 d. 2,1,3
9. Budi bermain meniup balon. Dia memiliki 4 balon merah, 3 balon kuning, dan 3 balon biru. Jika Budi mengambil satu balon dengan mata tertutup, dibandingkan dengan terambilnya balon kuning, terambilnya balon merah memiliki peluang yang...
- a. Lebih besar
b. Lebih kecil
c. Sama besar
d. Tidak dapat dibandingkan
10. Jika roda tersebut diputar satu kali, berapa peluang jarum penunjuk akan berhenti di warna hijau?
- a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{1}{4}$
c. $\frac{3}{8}$ d. $\frac{1}{2}$



11. Jika Doni mengambil satu bola secara acak dari keranjang tersebut, berapa peluang terambilnya bola voli?
- a. $\frac{2}{5}$ b. $\frac{3}{10}$
c. $\frac{1}{5}$ d. $\frac{1}{2}$



12. Perhatikan pernyataan berikut! Dalam permainan tebak angka, Dina harus menebak sebuah angka dari 1 sampai 20. Jika angka yang harus ditebak adalah bilangan prima, berapa peluang Dina menebak dengan benar?
- a. $\frac{4}{20}$ b. $\frac{8}{20}$ c. $\frac{9}{20}$ d. $\frac{10}{20}$
13. Andi dan Bima bermain dengan satu dadu dan satu koin. Mereka melempar dadu dan koin secara bersamaan. Andi menang jika dadu menunjukkan angka yang habis dibagi 3 (yaitu 3 atau 6) dan koin menunjukkan sisi angka. Bima menang jika dadu menunjukkan angka prima (yaitu 2, 3, 5) dan koin menunjukkan sisi gambar. Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?
- a. Andi, karena ada lebih banyak angka yang habis dibagi 3
b. Bima, karena ada lebih banyak angka prima pada dadu
c. Peluang Andi dan Bima sama besar
d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar
14. Andi dan Budi sedang bermain dengan dua buah dadu. Mereka melempar kedua dadu tersebut bersamaan. Andi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 5 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 2 dan dadu kedua menunjukkan angka 3), sedangkan Budi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 4 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 1 dan dadu kedua menunjukkan angka 3). Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?
- a. Andi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 5
b. Budi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 4
c. Peluang Andi dan Budi sama besar
d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar
15. Perhatikan pernyataan berikut: Dalam sebuah kantong terdapat kelereng merah, biru, dan hijau. Jika peluang mengambil kelereng merah adalah $\frac{3}{8}$, peluang mengambil kelereng biru adalah $\frac{1}{4}$, dan jumlah seluruh kelereng adalah 24, maka jumlah kelereng hijau adalah...
- a. 7 kelereng b. 8 kelereng c. 9 kelereng d. 10 kelereng

Lampiran 5 Rubrik Penskoran Uji Coba Posttest Hasil Belajar Matematika

No	Soal dan Jawaban	Skor
1	<p>Peluang suatu kejadian yang pasti terjadi adalah...</p> <p>a. 0 b. $\frac{1}{2}$ c. 1 d. 2</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Peluang suatu kejadian yang pasti terjadi adalah 1</p>	1
2	<p>Sebuah dadu 6 sisi dilempar sebanyak 2 kali. Peluang muncul angka genap pada lemparan kedua adalah...</p> <p>a. $\frac{1}{2}$ b. $\frac{2}{6}$ c. $\frac{1}{6}$ d. $\frac{1}{3}$</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Pada dadu dengan 6 sisi terdapat 3 angka genap yaitu 2,4,dan 6. Jadi peluangnya yakni $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p>	1
3	<p>Fatimah memutar sebuah spinner yang memiliki 8 bagian sama besar dengan warna: 2 bagian kuning, 3 bagian merah, dan 3 bagian hijau. Jika spinner diputar sekali, tentukan peluang spinner tidak berhenti pada warna kuning</p> <p>a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{2}{8}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Peluang spinner berhenti pada warna kuning yakni $\frac{2}{8} = \frac{1}{4}$, untuk menghitung peluang tidak berhenti pada warna kuning yakni $1 - \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$. Soal ini juga bisa diselesaikan dengan cara menjumlahkan peluang spinner berhenti pada warna merah dan hijau kemudian disederhanakan hasil yang diperoleh</p>	1
4	<p>Jika kita memiliki kartu angka 1 sampai 8, peluang mengambil kartu yang memiliki angka prima lebih dari 2 adalah $\frac{1}{2}$</p> <p>a. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{1}{2}$</p> <p>b. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{4}{8}$</p> <p>c. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{3}{8}$</p> <p>d. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{2}{4}$</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Angka prima yang lebih dari 2 dan kurang dari 8 yakni 3,5,7. Dengan total kartu 8 maka peluangnya yakni $\frac{3}{8}$</p>	1
5	<p>Jika kita melempar sekeping uang logam, peluang munculnya sisi gambar adalah sama dengan peluang munculnya sisi angka</p> <p>a. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah $\frac{1}{2}$</p> <p>b. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah 1</p> <p>c. Hal tersebut salah karena peluang sisi gambar lebih besar</p>	1

	<p>d. Hal tersebut salah karena peluang sisi angka lebih besar</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Sebuah uang logam memiliki 2 sisi yakni gambar dan angka sehingga jika dilakukan pelemparan maka peluang yang akan muncul sama-sama $\frac{1}{2}$</p>	
6	<p>Perhatikan 4 kotak berikut:</p> <p>Kotak 1: berisi 2 permen dan 2 coklat Kotak 2: berisi 3 permen dan 1 coklat Kotak 3: berisi 1 permen dan 3 coklat Kotak 4: berisi 4 permen dan 4 coklat</p> <p>Jika Dina ingin mengambil sebuah coklat, kotak manakah yang memberikan peluang terbesar untuk mendapatkan coklat?</p> <p>a. kotak 1 b. kotak 2 c. kotak 3 d. kotak 4</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Kotak 1: peluang mendapatkan coklat $\frac{1}{2}$ Kotak 2: peluang mendapatkan coklat $\frac{1}{4}$ Kotak 3: peluang mendapatkan coklat $\frac{3}{4}$ (peluang terbesar) Kotak 4: peluang mendapatkan coklat $\frac{1}{2}$</p>	1
7	<p>Dalam sebuah permainan undian di toko mainan, peserta dapat memenangkan hadiah jika mengambil bola bernomor genap dari sebuah kotak. Dalam kotak tersebut terdapat 6 bola dengan rincian: 3 bola bernomor genap (2, 4, 6) dan 3 bola bernomor ganjil (1, 3, 5). Dibandingkan dengan peluang memenangkan hadiah, peluang tidak memenangkan hadiah adalah...</p> <p>a. sama b. lebih c. lebih d. tidak dapat besar besar kecil ditentukan</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Peluang bola genap: $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$ Peluang bola ganjil: $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p> <p>Karena peluang mengambil bola bernomor genap dan ganjil sama, maka peluang tidak memenangkan hadiah adalah sama besar dengan peluang memenangkan hadiah.</p>	1
8	<p>Perhatikan pernyataan berikut</p> <p>4. Mengambil kelereng merah dari kantong berisi 2 kelereng merah dan 8 kelereng putih 5. Mendapatkan angka prima saat melempar dadu dengan 6 sisi 6. Mendapatkan sisi gambar saat melempar koin</p> <p>Urutkan peristiwa tersebut dari yang memiliki peluang terkecil hingga terbesar</p> <p>a. 3,2,1 b. 1,2,3 c. 3,2,1 d. 2,1,3</p>	1

	<p>Jawab: (B)</p> <p>Opsi 1: total kelereng 10. Peluang terambil kelereng merah $\frac{2}{10} = \frac{1}{5}$</p> <p>Opsi 2: angka prima kurang dari 6 yakni 2,3 dan 5 dengan total 3 angka. Sehingga peluangnya $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p> <p>Opsi 3: peluang mendapat sisi gambar = $\frac{1}{2}$</p> <p>Sehingga urutan dari yang terkecil adalah 1,2,3 atau 1,3,2. Akan tetapi pada opsi jawaban hanya tersedia opsi 1,2,3</p>	
9	<p>Budi bermain meniup balon. Dia memiliki 4 balon merah, 3 balon kuning, dan 3 balon biru. Jika Budi mengambil satu balon dengan mata tertutup, dibandingkan dengan terambilnya balon kuning, terambilnya balon merah memiliki peluang yang...</p> <p>a. Lebih besar b. Lebih kecil c. Sama besar d. Tidak dapat dibandingkan</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Total balon: 10</p> <p>Peluang terambil balon merah: $\frac{4}{10}$</p> <p>Peluang terambil balon kuning: $\frac{3}{10}$</p> <p>Karena $\frac{4}{10} > \frac{3}{10}$, maka peluang terambilnya balon merah lebih besar daripada balon kuning</p>	1
10	<p>Jika roda tersebut diputar satu kali, berapa peluang jarum penunjuk akan berhenti di warna hijau?</p> <p>a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{1}{4}$ c. $\frac{3}{8}$ d. $\frac{1}{2}$</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Total daerah pada spinner: 8</p> <p>Warna hijau terdapat pada 2 daerah, maka peluangnya $\frac{2}{8} = \frac{1}{4}$</p> 	1
11	<p>Jika Doni mengambil satu bola secara acak dari keranjang tersebut, berapa peluang terambilnya bola voli?</p> <p>a. $\frac{2}{5}$ b. $\frac{3}{10}$ c. $\frac{1}{5}$ d. $\frac{1}{2}$</p> <p>Jawab: (A)</p> 	1

	Total bola yang ada di keranjang adalah 10 bola. Di keranjang terdapat 4 bola voli. Maka peluangnya adalah $\frac{4}{10} = \frac{2}{5}$	
12	<p>Perhatikan pernyataan berikut! Dalam permainan tebak angka, Dina harus menebak sebuah angka dari 1 sampai 20. Jika angka yang harus ditebak adalah bilangan prima, berapa peluang Dina menebak dengan benar?</p> <p>a. $\frac{4}{20}$ b. $\frac{8}{20}$ c. $\frac{9}{20}$ d. $\frac{10}{20}$</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Bilangan prima kurang dari 20 adalah 2,3,5,7,11,13,17 dan 19 dengan total 8 bilangan prima. Maka didapatkan peluang $\frac{8}{20}$</p>	1
13	<p>Andi dan Bima bermain dengan satu dadu dan satu koin. Mereka melempar dadu dan koin secara bersamaan. Andi menang jika dadu menunjukkan angka yang habis dibagi 3 (yaitu 3 atau 6) dan koin menunjukkan sisi angka. Bima menang jika dadu menunjukkan angka prima (yaitu 2, 3, 5) dan koin menunjukkan sisi gambar. Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?</p> <p>a. Andi, karena ada lebih banyak angka yang habis dibagi 3 b. Bima, karena ada lebih banyak angka prima pada dadu c. Peluang Andi dan Bima sama besar d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Andi: peluang menang dari dadu $\rightarrow \frac{2}{6}$ atau $\frac{1}{3}$ peluang menang dari koin $\rightarrow \frac{1}{2}$</p> <p>Bima: peluang menang dari dadu $\rightarrow \frac{3}{6}$ atau $\frac{1}{2}$ peluang menang dari koin $\rightarrow \frac{1}{2}$</p> <p>jika dilihat dari peluang menang koin keduanya memiliki peluang yang sama akan tetapi jika dilihat dari dadu, Bima memiliki peluang yang lebih besar daripada Andi dikarenakan dari banyaknya angka prima pada dadu dan angka yang habis dibagi 3 maka lebih banyak angka prima</p>	1
14	<p>Andi dan Budi sedang bermain dengan dua buah dadu. Mereka melempar kedua dadu tersebut bersamaan. Andi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 5 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 2 dan dadu kedua menunjukkan angka 3), sedangkan Budi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 4 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 1 dan dadu kedua menunjukkan angka 3). Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?</p> <p>a. Andi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 5</p>	1

	<p>b. Budi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 4</p> <p>c. Peluang Andi dan Budi sama besar</p> <p>d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Kemungkinan hasil jumlah dadu 5 yakni 4</p> <p>Kemungkinan hasil jumlah dadu 4 yakni 3</p> <p>Karena ada lebih banyak kombinasi untuk mendapatkan jumlah 5 dibandingkan dengan jumlah 4, maka peluang Andi lebih besar dibandingkan Budi.</p>	
15	<p>Perhatikan pernyataan berikut: Dalam sebuah kantong terdapat kelereng merah, biru, dan hijau. Jika peluang mengambil kelereng merah adalah $\frac{3}{8}$, peluang mengambil kelereng biru adalah $\frac{1}{4}$, dan jumlah seluruh kelereng adalah 24, maka jumlah kelereng hijau adalah...</p> <p>a. 7 kelereng b. 8 kelereng c. 9 kelereng d. 10 kelereng</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Jumlah kelereng merah: $\frac{3}{8} \times 24 = 9$</p> <p>Jumlah kelereng biru: $\frac{1}{4} \times 24 = 6$</p> <p>Jumlah kelereng hijau: $24 - (9 + 6) = 9$ kelereng</p>	1

Petunjuk Penskoran

Perhitungan skor alur menggunakan rumus:

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

Lampiran 6 Lembar Validitas Pakar 1

**LEMBAR VALIDITAS ISI (UJI PAKAR)
TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Sekolah : SD NEGERI 1 BANYUASRI

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VI/ Genap

Pokok Bahasan : Peluang

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Penilaian		Ket.
			Relevan	Tidak Relevan	
Elemen Analisis Data dan Peluang -. Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak	Siswa mampu menentukan nilai peluang dari suatu kejadian yang pasti terjadi	1	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung peluang suatu kejadian berdasarkan	2,3,12	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu memverifikasi kebenaran pernyataan peluang pada percobaan acak sederhana	4,5	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung dan membandingkan	6,9	√		

	peluang dari beberapa pilihan untuk menentukan kejadian dengan peluang terbesar atau terkecil..				
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu membandingkan peluang suatu kejadian dengan komplementnya dan menentukan hubungan di antara keduanya	7	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan mengurutkan beberapa kejadian berdasarkan peluang terkecil hingga terbesar	8	√		
	Disajikan gambar, Siswa mampu menghitung peluang kejadian berdasarkan ruang sampel.	10,11	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan membandingkan peluang dua kejadian yang melibatkan kombinasi hasil	13,14	√		

	pelemparan dadu dan koin				
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung jumlah unsur dalam ruang sampel berdasarkan informasi yang diberikan	15	√		

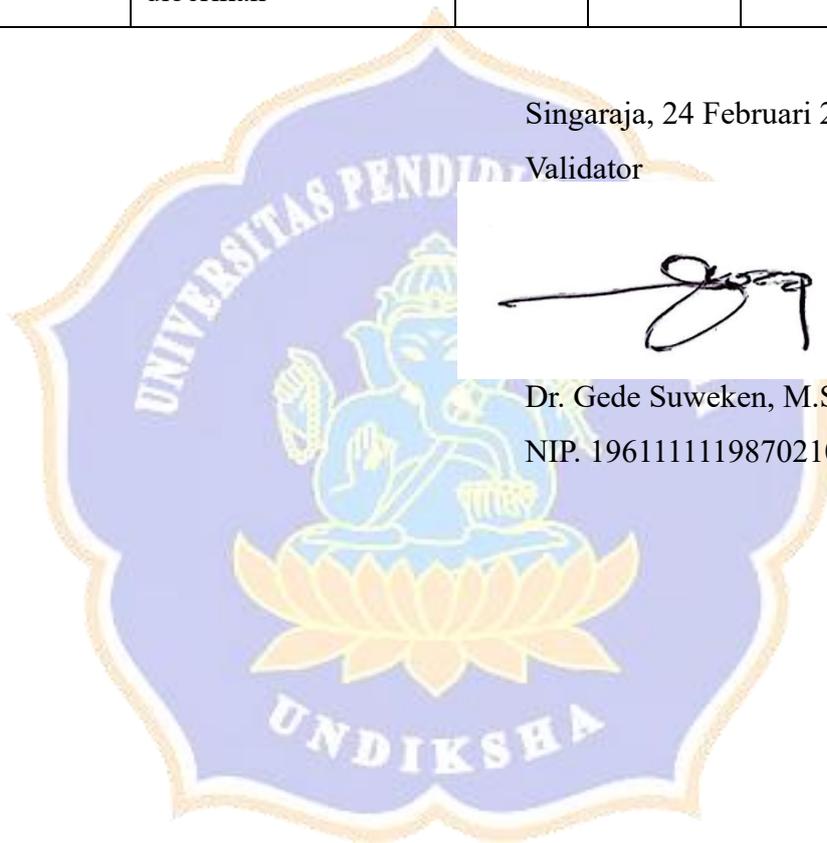
Singaraja, 24 Februari 2025

Validator



Dr. Gede Suweken, M.Sc

NIP. 196111111987021001



Lampiran 7 Lembar Validitas Pakar 2

**LEMBAR VALIDITAS ISI (UJI PAKAR)
TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Sekolah : SD NEGERI 1 BANYUASRI

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VI/ Genap

Pokok Bahasan : Peluang

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Penilaian		Ket.
			Relevan	Tidak Relevan	
Elemen Analisis Data dan Peluang -. Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak	Siswa mampu menentukan nilai peluang dari suatu kejadian yang pasti terjadi	1	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung peluang suatu kejadian berdasarkan	2,3,12	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu memverifikasi kebenaran pernyataan peluang pada percobaan acak sederhana	4,5	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung dan membandingkan	6,9	√		

	peluang dari beberapa pilihan untuk menentukan kejadian dengan peluang terbesar atau terkecil..				
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu membandingkan peluang suatu kejadian dengan komplementnya dan menentukan hubungan di antara keduanya	7	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan mengurutkan beberapa kejadian berdasarkan peluang terkecil hingga terbesar	8	√		
	Disajikan gambar, Siswa mampu menghitung peluang kejadian berdasarkan ruang sampel.	10,11	√		
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan membandingkan peluang dua kejadian yang melibatkan kombinasi hasil	13,14	√		

	pelemparan dadu dan koin				
	Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung jumlah unsur dalam ruang sampel berdasarkan informasi yang diberikan	15	√		

Singaraja, 27 Februari 2025

Validator



Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd

NIP. 19891008202221000

Lampiran 8 Skor Tes Uji Coba Posttest Hasil Belajar Matematika

No	DATA NILAI UJI COBA INSTRUMEN															Nilai		
	Nomor Soal																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	0	
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11	4	73,33333
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	1	93,33333
3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	6	9	40
4	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	5	10	33,33333
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	2	86,66667
6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11	4	73,33333
7	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12	3	80
8	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	6	9	40
9	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	11	26,66667
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	2	86,66667
11	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	6	9	40
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	2	86,66667
13	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10	5	66,66667
14	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	11	4	73,33333
15	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	7	8	46,66667
16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	93,33333
17	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	11	26,66667
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	2	86,66667
19	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	8	7	53,33333
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	3	80
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	13	2	86,66667
22	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11	4	73,33333
23	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	4	11	26,66667
24	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11	4	73,33333
25	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	3	80
26	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	6	9	40
27	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	5	66,66667
28	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10	5	66,66667
29	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	2	86,66667
30	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12	3	80

Lampiran 9 Uji Validitas Butir Soal

Dengan menggunakan excel

r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
r hit	0,38438	0,41096	0,36971	0,38505	0,45933	0,59001	0,4102
Status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
0,66099	0,4297	0,44593	0,37727	0,37755	0,50302	0,71261	0,39211
VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Dengan menggunakan SPSS 22.0

Variables	Correlations															TOTAL											
	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015												
VAR00001	1																										
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30									
VAR00002		1																									
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30								
VAR00003			1																								
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30							
VAR00004				1																							
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30						
VAR00005					1																						
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30					
VAR00006						1																					
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30				
VAR00007							1																				
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30			
VAR00008								1																			
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
VAR00009									1																		
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
VAR00010										1																	
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00011											1																
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00012												1															
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00013													1														
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00014														1													
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00015															1												
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL																											
Pearson Correlation																											
Sig. (2-tailed)																											
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 10 Uji Reabilitas Instrumen

Dengan menggunakan excel

Jumlah Valid	0,18506	0,25402	0,21724	0,16552	0,21724	0,25747
Jumlah Varian	3,40575					
Varian Total	10,9023					
Reliabilitas Alpha Cronbach	0,73673					
0,2023	0,21724	0,24023	0,25747	0,24828	0,22989	0,24828

Dengan menggunakan SPSS 22.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.737	15

Lampiran 11 Uji Daya Beda Instrumen

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	9.07	9.995	0.265	0.730
S2	9.27	9.789	0.273	0.730
S3	9.13	9.982	0.239	0.733
S4	9.03	10.033	0.273	0.729
S5	9.13	9.706	0.337	0.723
S6	9.30	9.183	0.475	0.708
S7	9.10	9.886	0.288	0.728
S8	9.13	9.085	0.569	0.699
S9	9.20	9.752	0.297	0.727
S10	9.30	9.666	0.310	0.726
S11	9.23	9.909	0.237	0.734
S12	9.17	9.937	0.243	0.733
S13	9.23	9.495	0.377	0.719
S14	9.23	8.806	0.625	0.691
S15	9.13	9.913	0.263	0.731

Lampiran 12 Kisi-Kisi Post-test Hasil Belajar Matematika

KISI-KISI POST-TEST

HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 1 BANYUASRI

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pelajaran : Peluang

Kelas/Semester : VI/ 2

Alokasi : 2 × 35 menit

MATERI	CAPAIAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR ASSESMEN	BENTUK ASSESMEN/ DIMENSI KOGNITIF SOAL	NO SOAL
Peluang	Elemen Analisis Data dan Peluang - Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak	Siswa mampu menentukan nilai peluang dari suatu kejadian yang pasti terjadi	Pilihan ganda/ (C1, K3)	1
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung peluang suatu kejadian berdasarkan ruang sampel	Pilihan ganda/ (C2, K3)	2,3,12
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu memverifikasi kebenaran pernyataan peluang pada percobaan acak sederhana	Pilihan ganda/ (C3, K3)	4,5
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung dan membandingkan peluang dari beberapa pilihan untuk menentukan kejadian dengan	Pilihan ganda/ (C3, K3)	6,9

		peluang terbesar atau terkecil.		
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu membandingkan peluang suatu kejadian dengan komplemennya dan menentukan hubungan di antara keduanya	Pilihan ganda/ (C3,K3)	7
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan mengurutkan beberapa kejadian berdasarkan peluang terkecil hingga terbesar	Pilihan ganda/ (C4,K3)	8
		Disajikan gambar, Siswa mampu menghitung peluang kejadian berdasarkan ruang sampel.	Pilihan ganda/ (C2,K3)	10,11
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menganalisis dan membandingkan peluang dua kejadian yang melibatkan kombinasi hasil pelemparan dadu dan koin	Pilihan ganda/ (C3,K3)	13,14
		Disajikan pernyataan, Siswa mampu menghitung jumlah unsur dalam ruang sampel berdasarkan informasi yang diberikan	Pilihan ganda/ (C3,K3)	15

SOAL POST-TEST

HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Nama :

Kelas :

Absen :

1. Peluang suatu kejadian yang pasti terjadi adalah...
a. 0 b. $\frac{1}{2}$ c. 1 d. 2
2. Sebuah dadu 6 sisi dilempar sebanyak 2 kali. Peluang muncul angka genap pada lemparan kedua adalah...
a. $\frac{1}{2}$ b. $\frac{2}{6}$ c. $\frac{1}{6}$ d. $\frac{1}{3}$
3. Fatimah memutar sebuah spinner yang memiliki 8 bagian sama besar dengan warna: 2 bagian kuning, 3 bagian merah, dan 3 bagian hijau. Jika spinner diputar sekali, tentukan peluang spinner tidak berhenti pada warna kuning
a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{2}{8}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$
4. Jika kita memiliki kartu angka 1 sampai 8, peluang mengambil kartu yang memiliki angka prima lebih dari 2 adalah $\frac{1}{2}$
a. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{1}{2}$
b. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{4}{8}$
c. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{3}{8}$
d. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{2}{4}$
5. Jika kita melempar sekeping uang logam, peluang munculnya sisi gambar adalah sama dengan peluang munculnya sisi angka
a. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah $\frac{1}{2}$
b. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah 1
c. Hal tersebut salah karena peluang sisi gambar lebih besar
d. Hal tersebut salah karena peluang sisi angka lebih besar
6. Perhatikan 4 kotak berikut:
Kotak 1: berisi 2 permen dan 2 coklat
Kotak 2: berisi 3 permen dan 1 coklat
Kotak 3: berisi 1 permen dan 3 coklat
Kotak 4: berisi 4 permen dan 4 coklat
Jika Dina ingin mengambil sebuah coklat, kotak manakah yang memberikan peluang terbesar untuk mendapatkan coklat?
a. kotak 1 b. kotak 2 c. kotak 3 d. kotak 4
7. Dalam sebuah permainan undian di toko mainan, peserta dapat memenangkan hadiah jika mengambil bola bernomor genap dari sebuah

kotak. Dalam kotak tersebut terdapat 6 bola dengan rincian: 3 bola bernomor genap (2, 4, 6) dan 3 bola bernomor ganjil (1, 3, 5).
Dibandingkan dengan peluang memenangkan hadiah, peluang tidak memenangkan hadiah adalah...

- a. sama besar b. lebih besar c. lebih kecil d. tidak dapat ditentukan

8. Perhatikan pernyataan berikut

1. Mengambil kelereng merah dari kantong berisi 2 kelereng merah dan 8 kelereng putih
2. Mendapatkan angka prima saat melempar dadu dengan 6 sisi
3. Mendapatkan sisi gambar saat melempar koin

Urutkan peristiwa tersebut dari yang memiliki peluang terkecil hingga terbesar

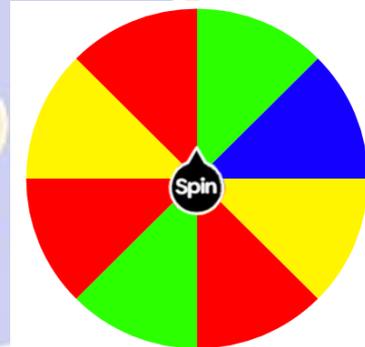
- a. 3,2,1 b. 1,2,3 c. 1,3,2 d. 2,1,3

9. Budi bermain meniup balon. Dia memiliki 4 balon merah, 3 balon kuning, dan 3 balon biru. Jika Budi mengambil satu balon dengan mata tertutup, dibandingkan dengan terambilnya balon kuning, terambilnya balon merah memiliki peluang yang...

- a. Lebih besar
b. Lebih kecil
c. Sama besar
d. Tidak dapat dibandingkan

10. Jika roda tersebut diputar satu kali, berapa peluang jarum penunjuk akan berhenti di warna hijau?

- a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{1}{4}$
c. $\frac{3}{8}$ d. $\frac{1}{2}$



11. Jika Doni mengambil satu bola secara acak dari keranjang tersebut, berapa peluang terambilnya bola voli?

- a. $\frac{2}{5}$ b. $\frac{3}{10}$
c. $\frac{1}{5}$ d. $\frac{1}{2}$

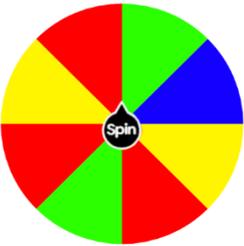


12. Perhatikan pernyataan berikut! Dalam permainan tebak angka, Dina harus menebak sebuah angka dari 1 sampai 20. Jika angka yang harus ditebak adalah bilangan prima, berapa peluang Dina menebak dengan benar?
- a. $\frac{4}{20}$ b. $\frac{8}{20}$ c. $\frac{9}{20}$ d. $\frac{10}{20}$
13. Andi dan Bima bermain dengan satu dadu dan satu koin. Mereka melempar dadu dan koin secara bersamaan. Andi menang jika dadu menunjukkan angka yang habis dibagi 3 (yaitu 3 atau 6) dan koin menunjukkan sisi angka. Bima menang jika dadu menunjukkan angka prima (yaitu 2, 3, 5) dan koin menunjukkan sisi gambar. Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?
- a. Andi, karena ada lebih banyak angka yang habis dibagi 3
b. Bima, karena ada lebih banyak angka prima pada dadu
c. Peluang Andi dan Bima sama besar
d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar
14. Andi dan Budi sedang bermain dengan dua buah dadu. Mereka melempar kedua dadu tersebut bersamaan. Andi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 5 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 2 dan dadu kedua menunjukkan angka 3), sedangkan Budi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 4 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 1 dan dadu kedua menunjukkan angka 3). Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?
- a. Andi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 5
b. Budi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 4
c. Peluang Andi dan Budi sama besar
d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar
15. Perhatikan pernyataan berikut: Dalam sebuah kantong terdapat kelereng merah, biru, dan hijau. Jika peluang mengambil kelereng merah adalah $\frac{3}{8}$, peluang mengambil kelereng biru adalah $\frac{1}{4}$, dan jumlah seluruh kelereng adalah 24, maka jumlah kelereng hijau adalah...
- a. 7 kelereng b. 8 kelereng c. 9 kelereng d. 10 kelereng

Lampiran 14 Rubrik Penskoran Posttest Hasil Belajar Matematika

No	Soal dan Jawaban	Skor
1	<p>Peluang suatu kejadian yang pasti terjadi adalah...</p> <p>a. 0 b. $\frac{1}{2}$ c. 1 d. 2</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Peluang suatu kejadian yang pasti terjadi adalah 1</p>	1
2	<p>Sebuah dadu 6 sisi dilempar sebanyak 2 kali. Peluang muncul angka genap pada lemparan kedua adalah...</p> <p>a. $\frac{1}{2}$ b. $\frac{2}{6}$ c. $\frac{1}{6}$ d. $\frac{1}{3}$</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Pada dadu dengan 6 sisi terdapat 3 angka genap yaitu 2,4,dan 6.</p> <p>Jadi peluangnya yakni $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p>	1
3	<p>Fatimah memutar sebuah spinner yang memiliki 8 bagian sama besar dengan warna: 2 bagian kuning, 3 bagian merah, dan 3 bagian hijau. Jika spinner diputar sekali, tentukan peluang spinner tidak berhenti pada warna kuning</p> <p>a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{2}{8}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Peluang spinner berhenti pada warna kuning yakni $\frac{2}{8} = \frac{1}{4}$, untuk menghitung peluang tidak berhenti pada warna kuning yakni $1 - \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$. Soal ini juga bisa diselesaikan dengan cara menjumlahkan peluang spinner berhenti pada warna merah dan hijau kemudian disederhanakan hasil yang diperoleh</p>	1
4	<p>Jika kita memiliki kartu angka 1 sampai 8, peluang mengambil kartu yang memiliki angka prima lebih dari 2 adalah $\frac{1}{2}$</p> <p>e. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{1}{2}$</p> <p>f. Hal tersebut benar karena peluangnya adalah $\frac{4}{8}$</p> <p>g. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{3}{8}$</p> <p>h. Hal tersebut salah karena peluangnya adalah $\frac{2}{4}$</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Angka prima yang lebih dari 2 dan kurang dari 8 yakni 3,5,7.</p> <p>Dengan total kartu 8 maka peluangnya yakni $\frac{3}{8}$</p>	1
5	<p>Jika kita melempar sekeping uang logam, peluang munculnya sisi gambar adalah sama dengan peluang munculnya sisi angka</p>	1

	<p>e. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah $\frac{1}{2}$</p> <p>f. Hal tersebut benar karena peluang keduanya adalah 1</p> <p>g. Hal tersebut salah karena peluang sisi gambar lebih besar</p> <p>h. Hal tersebut salah karena peluang sisi angka lebih besar</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Sebuah uang logam memiliki 2 sisi yakni gambar dan angka sehingga jika dilakukan pelemparan maka peluang yang akan muncul sama-sama $\frac{1}{2}$</p>	
6	<p>Perhatikan 4 kotak berikut:</p> <p>Kotak 1: berisi 2 permen dan 2 coklat</p> <p>Kotak 2: berisi 3 permen dan 1 coklat</p> <p>Kotak 3: berisi 1 permen dan 3 coklat</p> <p>Kotak 4: berisi 4 permen dan 4 coklat</p> <p>Jika Dina ingin mengambil sebuah coklat, kotak manakah yang memberikan peluang terbesar untuk mendapatkan coklat?</p> <p>a. kotak 1 b. kotak 2 c. kotak 3 d. kotak 4</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Kotak 1: peluang mendapatkan coklat $\frac{1}{2}$</p> <p>Kotak 2: peluang mendapatkan coklat $\frac{1}{4}$</p> <p>Kotak 3: peluang mendapatkan coklat $\frac{3}{4}$ (peluang terbesar)</p> <p>Kotak 4: peluang mendapatkan coklat $\frac{1}{2}$</p>	1
7	<p>Dalam sebuah permainan undian di toko mainan, peserta dapat memenangkan hadiah jika mengambil bola bernomor genap dari sebuah kotak. Dalam kotak tersebut terdapat 6 bola dengan rincian: 3 bola bernomor genap (2, 4, 6) dan 3 bola bernomor ganjil (1, 3, 5). Dibandingkan dengan peluang memenangkan hadiah, peluang tidak memenangkan hadiah adalah...</p> <p>a. sama b. lebih c. lebih d. tidak dapat besar besar kecil ditentukan</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Peluang bola genap: $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p> <p>Peluang bola ganjil: $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p> <p>Karena peluang mengambil bola bernomor genap dan ganjil sama, maka peluang tidak memenangkan hadiah adalah sama besar dengan peluang memenangkan hadiah.</p>	1
8	Perhatikan pernyataan berikut	1

	<p>4. Mengambil kelereng merah dari kantong berisi 2 kelereng merah dan 8 kelereng putih</p> <p>5. Mendapatkan angka prima saat melempar dadu dengan 6 sisi</p> <p>6. Mendapatkan sisi gambar saat melempar koin</p> <p>Urutkan peristiwa tersebut dari yang memiliki peluang terkecil hingga terbesar</p> <p>a. 3,2,1 b. 1,2,3 c. 3,2,1 d. 2,1,3</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Opsi 1: total kelereng 10. Peluang terambil kelereng merah $\frac{2}{10} = \frac{1}{5}$</p> <p>Opsi 2: angka prima kurang dari 6 yakni 2,3 dan 5 dengan total 3 angka. Sehingga peluangnya $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$</p> <p>Opsi 3: peluang mendapat sisi gambar = $\frac{1}{2}$</p> <p>Sehingga urutan dari yang terkecil adalah 1,2,3 atau 1,3,2. Akan tetapi pada opsi jawaban hanya tersedia opsi 1,2,3</p>	
9	<p>Budi bermain meniup balon. Dia memiliki 4 balon merah, 3 balon kuning, dan 3 balon biru. Jika Budi mengambil satu balon dengan mata tertutup, dibandingkan dengan terambilnya balon kuning, terambilnya balon merah memiliki peluang yang...</p> <p>e. Lebih besar</p> <p>f. Lebih kecil</p> <p>g. Sama besar</p> <p>h. Tidak dapat dibandingkan</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Total balon: 10</p> <p>Peluang terambil balon merah: $\frac{4}{10}$</p> <p>Peluang terambil balon kuning: $\frac{3}{10}$</p> <p>Karena $\frac{4}{10} > \frac{3}{10}$, maka peluang terambilnya balon merah lebih besar daripada balon kuning</p>	1
10	<p>Jika roda tersebut diputar satu kali, berapa peluang jarum penunjuk akan berhenti di warna hijau?</p> <p>a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{1}{4}$</p> <p>c. $\frac{3}{8}$ d. $\frac{1}{2}$</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Total daerah pada spinner: 8</p> <p>Warna hijau terdapat pada 2 daerah, maka peluangnya $\frac{2}{8} = \frac{1}{4}$</p> 	1

11	<p>Jika Doni mengambil satu bola secara acak dari keranjang tersebut, berapa peluang terambilnya bola voli?</p> <p>a. $\frac{2}{5}$ b. $\frac{3}{10}$ c. $\frac{1}{5}$ d. $\frac{1}{2}$</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Total bola yang ada di keranjang adalah 10 bola. Di keranjang terdapat 4 bola voli. Maka peluangnya adalah $\frac{4}{10} = \frac{2}{5}$</p>	1
12	<p>Perhatikan pernyataan berikut! Dalam permainan tebak angka, Dina harus menebak sebuah angka dari 1 sampai 20. Jika angka yang harus ditebak adalah bilangan prima, berapa peluang Dina menebak dengan benar?</p> <p>a. $\frac{4}{20}$ b. $\frac{8}{20}$ c. $\frac{9}{20}$ d. $\frac{10}{20}$</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Bilangan prima kurang dari 20 adalah 2,3,5,7,11,13,17 dan 19 dengan total 8 bilangan prima. Maka didapatkan peluang $\frac{8}{20}$</p>	1
13	<p>Andi dan Bima bermain dengan satu dadu dan satu koin. Mereka melempar dadu dan koin secara bersamaan. Andi menang jika dadu menunjukkan angka yang habis dibagi 3 (yaitu 3 atau 6) dan koin menunjukkan sisi angka. Bima menang jika dadu menunjukkan angka prima (yaitu 2, 3, 5) dan koin menunjukkan sisi gambar. Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?</p> <p>a. Andi, karena ada lebih banyak angka yang habis dibagi 3 b. Bima, karena ada lebih banyak angka prima pada dadu c. Peluang Andi dan Bima sama besar d. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar</p> <p>Jawab: (B)</p> <p>Andi: peluang menang dari dadu $\rightarrow \frac{2}{6}$ atau $\frac{1}{3}$ peluang menang dari koin $\rightarrow \frac{1}{2}$ Bima: peluang menang dari dadu $\rightarrow \frac{3}{6}$ atau $\frac{1}{2}$ peluang menang dari koin $\rightarrow \frac{1}{2}$</p> <p>jika dilihat dari peluang menang koin keduanya memiliki peluang yang sama akan tetapi jika dilihat dari dadu, Bima memiliki peluang yang lebih besar daripada Andi dikarenakan dari banyaknya angka prima pada dadu dan angka yang habis dibagi 3 maka lebih banyak angka prima</p>	1



14	<p>Andi dan Budi sedang bermain dengan dua buah dadu. Mereka melempar kedua dadu tersebut bersamaan. Andi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 5 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 2 dan dadu kedua menunjukkan angka 3), sedangkan Budi bertaruh akan mendapatkan jumlah angka 4 (misalnya dadu pertama menunjukkan angka 1 dan dadu kedua menunjukkan angka 3). Siapakah yang memiliki peluang lebih besar untuk menang?</p> <p>e. Andi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 5</p> <p>f. Budi, karena ada lebih banyak cara untuk mendapatkan jumlah 4</p> <p>g. Peluang Andi dan Budi sama besar</p> <p>h. Tidak bisa ditentukan siapa yang memiliki peluang lebih besar</p> <p>Jawab: (A)</p> <p>Kemungkinan hasil jumlah dadu 5 yakni 4</p> <p>Kemungkinan hasil jumlah dadu 4 yakni 3</p> <p>Karena ada lebih banyak kombinasi untuk mendapatkan jumlah 5 dibandingkan dengan jumlah 4, maka peluang Andi lebih besar dibandingkan Budi.</p>	1
15	<p>Perhatikan pernyataan berikut: Dalam sebuah kantong terdapat kelereng merah, biru, dan hijau. Jika peluang mengambil kelereng merah adalah $\frac{3}{8}$, peluang mengambil kelereng biru adalah $\frac{1}{4}$, dan jumlah seluruh kelereng adalah 24, maka jumlah kelereng hijau adalah...</p> <p>a. 7 kelereng b. 8 kelereng c. 9 kelereng d. 10 kelereng</p> <p>Jawab: (C)</p> <p>Jumlah kelereng merah: $\frac{3}{8} \times 24 = 9$</p> <p>Jumlah kelereng biru: $\frac{1}{4} \times 24 = 6$</p> <p>Jumlah kelereng hijau: $24 - (9 + 6) = 9$ kelereng</p>	1

Petunjuk Penskoran

Perhitungan skor alur menggunakan rumus:

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

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA FASE C KELAS VI
(KELAS EKSPERIMEN)**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Linda Tri Anita
Instansi	:	SD Negeri 1 Banyuasri
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD/MI
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/ Semester	:	VI/Genap
Materi	:	Peluang
Alokasi Waktu	:	8 Pertemuan

B. KOMPETENSI AWAL

Kompetensi awal yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum mempelajari topik ini yakni:

1. Peserta didik harus sudah familiar dengan bilangan bulat, pecahan dan desimal
2. Peserta didik bisa memecahkan masalah matematika dasar dan menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah untuk menyelesaikan soal-soal peluang

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran
4. Bergotong-royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa sehari-hari yang berhubungan dengan materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Ruang kelas
2. LCD
3. Laptop
4. Jaringan internet
5. Buku guru dan buku siswa matematika kelas VI serta sumber referensi lain
6. Alat tulis
7. Penggaris
8. Buku catatan
9. LKS
10. Handphone
11. Uang koin
12. Dadu

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

28 peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran TAI (*Team Assisted Individualization*) berbantuan *Quizizz*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mengenal apa itu peluang
2. Peserta didik dapat membuat skala peluang
3. Peserta didik mampu membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan
4. Peserta didik dapat menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan
5. Peserta didik dapat melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen Analisis Data dan Peluang

Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Peserta didik dapat menghitung peluang dari berbagai kejadian menggunakan informasi tersebut untuk membuat keputusan yang lebih baik
2. Peserta didik lebih bisa memahami dan menilai risiko dalam situasi sehari-hari dengan menggunakan prinsip peluang
3. Peserta didik dapat menggunakan pemahaman mereka tentang peluang untuk strategi dalam permainan dan hiburan

4. Peserta didik dapat memecahkan masalah yang melibatkan peluang dengan lebih terampil
5. Peserta didik dapat mengenali dan menghindari kesalahan umum dalam memahami dan menghitung peluang

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang menentukan peluang terjadinya suatu kejadian?
2. Apakah ada kejadian yang tidak mungkin terjadi sama sekali?
3. Apakah ada kejadian yang selamanya pasti akan terjadi?
4. Bagaimana peran konsep peluang dalam suatu permainan?
5. Mengapa ada permainan dengan peluang yang adil dan yang kurang adil?
6. Mengapa kita perlu mempelajari peluang?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I (4JP × 35 menit)

Sub: Skala Peluang 1

Tujuan Pembelajaran:

1. Memahami arti peluang dalam kehidupan sehari-hari
2. Membedakan kejadian yang mungkin dan tidak mungkin terjadi
3. Menghitung skala peluang sederhana

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik, mengecek kehadiran, dan menyemangati peserta didik
2. Salah satu peserta didik memimpin doa
3. Guru menanyakan kondisi peserta didik hari ini
4. Guru melakukan tes kemampuan awal melalui pertanyaan pemantik untuk mengetahui kemampuan awal siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah model TAI yang akan dilakukan

Kegiatan Inti (120 menit)

- a. *Placement Test*
 1. Guru memberikan *pre-test* melalui *Quizizz* tentang materi prasyarat peluang
 2. Hasil *pre-test* digunakan untuk membentuk kelompok dan mengetahui kesulitan siswa
- b. *Teams*
 1. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (4-5 siswa) berdasarkan hasil tes awal *Quizizz*
 2. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan berbeda-beda
- c. *Teaching Group*
 1. Siswa berdiskusi dan mempelajari konsep peluang melalui *slide* interaktif yang sudah disiapkan oleh guru secara klasikal. Dalam tahap ini, akan ada *quiz* dari tiap-tiap *slide* materi agar memastikan siswa memahami materi yang baru saja dipelajari dan bisa lanjut ke materi selanjutnya.

2. Setelah selesai belajar bersama melalui *slide* interaktif, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan cerita tentang apa yang baru saja dipelajari pada *slide* interaktif. Guru juga bisa bertanya kepada siswa: “apa kira-kira maksud dari peluang besar atau peluang kecil?”, “menurut kalian, dari yang sudah kita diskusikan tadi, apakah boleh kita melakukan judi online apa tidak? dan apa alasannya?” dan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai pertanyaan pemantik. Dan jika ada siswa yang masih kebingungan dengan materi yang baru saja dipelajari maka guru dapat membantu siswa untuk memahami bagian materi yang belum dimengerti
3. Guru memberikan penegasan kepada siswa bahwa kesuksesan tiap individu ditetapkan atas keberhasilan setiap kelompok masing-masing

d. *Team Study*

1. Pada tahap ini, siswa mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Saat membuat skala peluang secara mandiri, besar kemungkinan ada siswa yang akan mengalami kesulitan dalam mengkonstruksi persoalan ke dalam bentuk skala peluang. Jika terjadi hal tersebut, guru dapat membimbing siswa yang mengalami kesulitan dengan mengingatkan siswa dengan materi pecahan.
2. Setelah siswa mempelajari dan mengerjakan soal-soal, selanjutnya siswa menukarkan hasil pengerjaan LKPD pada teman sekelompoknya. Setiap siswa mengoreksi hasil kerja teman sekelompoknya dan memberikan penilaian terhadap hasil kerja masing-masing. Dan apabila ditemukan suatu kesalahan atau pendapat yang berbeda dalam jawaban, maka siswa diperbolehkan untuk mendiskusikan hal tersebut dengan kelompok masing-masing sehingga nantinya dapat dihasilkan suatu kesamaan persepsi. Diskusi juga tidak terbatas hanya pada jawaban dan soal, namun materi yang belum dipahami juga dapat didiskusikan bersama teman sekelompoknya dan setiap anggota wajib untuk membantu rekannya yang mengalami masalah. Dalam kegiatan diskusi ini terdapat beberapa *tips* untuk guru dalam mengontrol jalannya diskusi pada tiap-tiap kelompok:
 - a. Guru dapat mengarahkan siswa bagaimana melakukan diskusi dengan menghormati pendapat dan perspektif orang lain. Perdebatan yang tidak produktif (misalnya peserta didik jadi tersinggung) perlu diintervensi oleh guru dan diingatkan kembali tentang kesepakatan awal untuk saling menghormati.
 - b. Apabila ada sedikit perdebatan dalam diskusi yang masih kondusif, jangan dihentikan, tetapi dengarkan alasan/argumen siswa. Gunakan contoh-contoh argumen yang didengar saat guru menjelaskan di akhir diskusi.

- c. Perkenalkan jenis-jenis peran siswa sebelum memulai kegiatan diskusi. Tekankan pentingnya membagi peran dalam kelompok agar diskusi yang berlangsung dapat berjalan secara produktif. Pembagian peran dapat dibagi menjadi ketua, juru tulis, juru waktu dan juru bicara.

Guru berperan memberikan bimbingan jika terdapat masalah yang tidak dapat terpecahkan dalam kelompok

e. *Whole Class Unit*

1. Pada tahap ini setiap wakil kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka, sedangkan kelompok lainya menanggapi dengan berbagai pertanyaan serta pada tahap ini guru mengevaluasi hasil diskusi dan menyempurnakan jawaban dari siswa. pada tahap ini terdapat kemungkinan saat terdapat kelompok yang menyajikan hasil diskusi di depan kelas, tidak ada kelompok yang bertanya atau menanggapi, jika terjadi situasi seperti itu, guru dapat memancing kelompok lainya agar memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sedang menyajikan hasil diskusi

f. *Fact Test*

1. Siswa mengerjakan *quiz* individu melalui *quizizz* mode team
2. Hasil kuis digunakan untuk mengukur pemahaman individual

g. *Team Score & Recognition*

1. Guru mengumumkan skor kelompok pada satu kali pembelajaran serta memberikan apresiasi kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
2. mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan selanjutnya
3. guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu nasional/daerah dilanjutkan dengan berdoa dan mengucapkan salam

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA FASE C KELAS VI
(KELAS KONTROL)**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Linda Tri Anita
Instansi	:	SD Negeri 1 Banyuasri
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD/MI
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/ Semester	:	VI/Genap
Materi	:	Peluang
Alokasi Waktu	:	9 Pertemuan

B. KOMPETENSI AWAL

Kompetensi awal yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum mempelajari topik ini yakni:

1. Peserta didik harus sudah familiar dengan bilangan bulat, pecahan dan desimal
2. Peserta didik bisa memecahkan masalah matematika dasar dan menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah untuk menyelesaikan soal-soal peluang

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran
4. Bergotong-royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa sehari-hari yang berhubungan dengan materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Ruang kelas
2. LCD
3. Laptop
4. Jaringan internet
5. Buku guru dan buku siswa matematika kelas VI serta sumber referensi lain
6. Alat tulis
7. Penggaris
8. Buku catatan
9. LKS
10. Uang koin
11. Dadu

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

28 peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Langsung

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mengenal apa itu peluang
2. Peserta didik dapat membuat skala peluang
3. Peserta didik mampu membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan
4. Peserta didik dapat menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan
5. Peserta didik dapat melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen Analisis Data dan Peluang

Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Peserta didik dapat menghitung peluang dari berbagai kejadian menggunakan informasi tersebut untuk membuat keputusan yang lebih baik
2. Peserta didik lebih bisa memahami dan menilai risiko dalam situasi sehari-hari dengan menggunakan prinsip peluang
3. Peserta didik dapat menggunakan pemahaman mereka tentang peluang untuk strategi dalam permainan dan hiburan
4. Peserta didik dapat memecahkan masalah yang melibatkan peluang dengan lebih terampil

5. Peserta didik dapat mengenali dan menghindari kesalahan umum dalam memahami dan menghitung peluang

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang menentukan peluang terjadinya suatu kejadian?
2. Apakah ada kejadian yang tidak mungkin terjadi sama sekali?
3. Apakah ada kejadian yang selamanya pasti akan terjadi?
4. Bagaimana peran konsep peluang dalam suatu permainan?
5. Mengapa ada permainan dengan peluang yang adil dan yang kurang adil?
6. Mengapa kita perlu mempelajari peluang?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I (4JP × 35 menit)

Sub: Skala Peluang 1

Tujuan Pembelajaran:

1. Memahami arti peluang dalam kehidupan sehari-hari
2. Membedakan kejadian yang mungkin dan tidak mungkin terjadi
3. Menghitung skala peluang sederhana

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik, mengecek kehadiran, dan menyemangati peserta didik
2. Salah satu peserta didik memimpin doa
3. Guru menanyakan kondisi peserta didik hari ini
4. Guru melakukan tes kemampuan awal melalui pertanyaan pemantik untuk mengetahui kemampuan awal siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah model TAI yang akan dilakukan

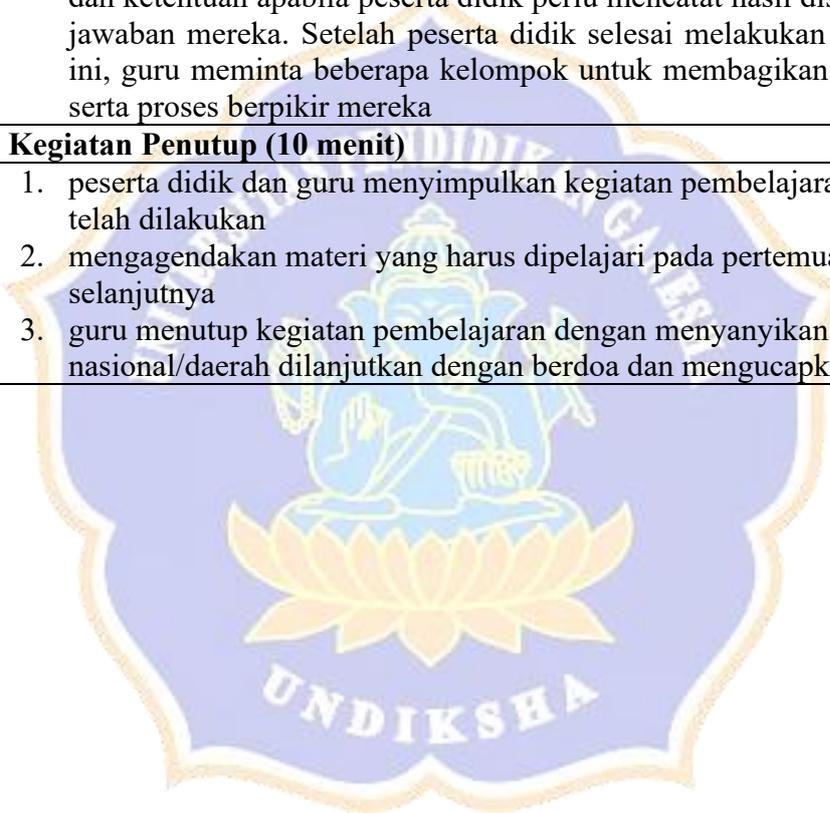
Kegiatan Inti (120 menit)

1. guru dapat memperkenalkan konsep peluang dengan bersama-sama membaca buku siswa
2. untuk memperkuat kemampuan literasi, sebelum memulai membaca, guru dapat meminta peserta didik untuk memperhatikan bagian cerita mana yang berhubungan dengan peluang. Pembacaan cerita bisa dilakukan bersama-sama atau secara mandiri oleh peserta didik. Guru dapat menilai metode yang lebih efektif berdasarkan efektif berdasarkan karakteristik para peserta didik dalam kelasnya.
3. Setelah selesai membaca cerita, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan cerita tentang apa saja yang baru mereka baca serta menjawab pertanyaan di awal: “Bagian cerita mana yang berhubungan dengan peluang?” guru juga bisa bertanya: “apa kira-kira maksud dari peluang besar atau peluang kecil?” sebagai pertanyaan pemantik.
4. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa peluang berkaitan erat dengan konsep yang mereka pelajari di jenjang sebelumnya yaitu data

5. Guru dapat menggunakan bagian mengingat kembali untuk mengulas ulang cara mendata dan manfaat mengorganisasi data yang sudah dipelajari di jenjang sebelumnya
6. Baca cerita pembuka yang tersedia bersama peserta didik dan gunakan pertanyaan yang tersedia untuk berdiskusi
7. Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan eksplorasi 4.1 secara berkelompok sesuai petunjuk pada buku siswa
8. Peserta didik diajak berdiskusi di dalam kelompok untuk menentukan apakah mereka setuju dengan beberapa pertanyaan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari.
9. Untuk aktivitas latihan, peserta didik bisa diminta mencari pasangan untuk memecahkan teka-teki. Guru perlu memberikan batasan waktu dan ketentuan apabila peserta didik perlu mencatat hasil diskusi dan jawaban mereka. Setelah peserta didik selesai melakukan aktivitas ini, guru meminta beberapa kelompok untuk membagikan jawaban serta proses berpikir mereka

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
2. mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan selanjutnya
3. guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu nasional/daerah dilanjutkan dengan berdoa dan mengucapkan salam



Lampiran 17 Lembar Observasi Penilaian Afektif

a. Lembar Observasi Penilaian Afektif

Instrumen Penilaian Sikap

Kelas : 6

Sikap yang Dinilai : Gotong royong dan mandiri

No	Nama	Mandiri				Gotong Royong				Total Skor
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1										
2										
3										

Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Mandiri Peserta didik yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari: a. Kesadaran akan diri b. Situasi yang di hadapi c. Regulasi diri	Peserta didik mampu menerapkan semua aspek elemen elemen mandiri secara lengkap dengan baik	Peserta didik mampu menerapkan 2 aspek elemen mandiri dengan baik	Peserta didik mampu menerapkan 1 aspek elemen mandiri dengan baik	Peserta didik belum mampu menerapkan aspek elemen-elemen mandiri dengan baik
2	Gotong-Royong Peserta didik memiliki kemampuan bergotong royong, yaitu kemampuan untk melakukan kegiatan bersama-sama	Peserta didik mampu menerapkan semua aspek elemen eleman gotong royong	Peserta didik mampu menerapkan 2 aspek elemen gotong-royong dengan baik	Mampu menerapkan 1 aspek elemen gotong royong dengan baik	Peserta didik belum mampu menerapkan aspek elemen-elemen gotong-royong dengan baik

dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen elemen bergotong royong adalah a. Kolaborasi b. Kepedulian c. berbagi	secara lengkap dengan baik			
---	----------------------------	--	--	--

(sumber: SIMPKB Program GTK Kemendikbud)

Petunjuk Penskoran

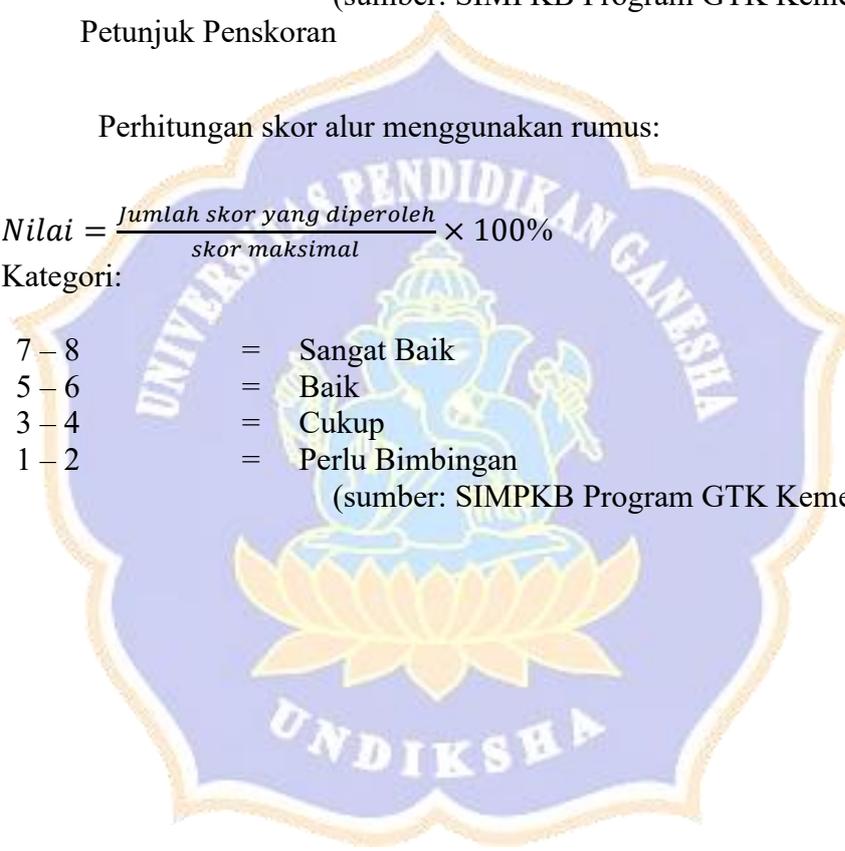
Perhitungan skor alur menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kategori:

- 7 – 8 = Sangat Baik
- 5 – 6 = Baik
- 3 – 4 = Cukup
- 1 – 2 = Perlu Bimbingan

(sumber: SIMPKB Program GTK Kemendikbud)



Lampiran 18 Lembar Observasi Penilaian Psikomotor

b. Lembar Observasi Penilaian Psikomotor

No	Nama	Aspek Penilaian			Nilai
		1	2	3	
1					
2					
3					
dst					

Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1	Kejelasan dan kedalaman informasi		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2	Keaktifan dalam berdiskusi		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi	20	
	c. Kurang aktif	20	
3	Kejelasan dan kerapian dalam presentasi		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	10	

(sumber: SIMPKB Program GTK Kemendikbud)

Perhitungan perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90

Kategori:

- 85 – 100 = Sangat Baik
- 70 – 84 = Baik
- 55 – 69 = Cukup
- 0 – 54 = Perlu Bimbingan

(sumber: SIMPKB Program GTK Kemendikbud)

Lampiran 19 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	NOMOR SOAL															BENAR	SALAH	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	A1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	4	73
2	A2	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	5	67
3	A3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	2	87
4	A4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	2	87
5	A5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	3	80
6	A6	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	5	67
7	A7	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	3	80
8	A8	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9	6	60
9	A9	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	11	4	73
10	A10	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	5	67
11	A11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	10	5	67
12	A12	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	4	73
13	A13	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12	3	80
14	A14	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11	4	73
15	A15	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	4	73
16	A16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	3	80
17	A17	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	3	80
18	A18	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	4	73
19	A19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	1	93
20	A20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	2	87
21	A21	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	4	73
22	A22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	1	93
23	A23	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11	4	73
24	A24	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	3	80
25	A25	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	5	67
26	A26	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	3	80
27	A27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	1	93
28	A28	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11	3	73

Lampiran 20 Hasil Post-Test Kelas Kontrol

DATA JAWABAN UJI POSTTEST KELAS KONTROL																			
No	Kode Siswa	NOMOR SOAL															BENAR	SALAH	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	B1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	9	6	60
2	B2	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	9	6	60
3	B3	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	8	7	53
4	B4	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	9	6	60
5	B5	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11	4	73
6	B6	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	6	9	40
7	B7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	7	8	47
8	B8	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	7	53
9	B9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	10	5	67
10	B10	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	10	5	67
11	B11	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9	6	60
12	B12	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	10	5	67
13	B13	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	9	6	60
14	B14	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	8	7	53
15	B15	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	3	80
16	B16	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	9	6	60
17	B17	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	9	6	60
18	B18	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	4	73
19	B19	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	10	5	67
20	B20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	12	3	80
21	B21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	2	87
22	B22	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	10	5	67
23	B23	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	9	6	60
24	B24	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	9	6	60
25	B25	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11	4	73
26	B26	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	9	6	60
27	B27	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	10	5	67
28	B28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	3	80

Lampiran 21 Surat Keterangan Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 SUKASADA



Alamat : Jl. Jelantik Gingsir No. 26 Sukasada - Bali, Telp. (0362) 21498
Website : www.smpn1sukasada.sch.id Email: smpn1sukasada@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 045/L.19.3.6/SMP N 1/P.16/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Ketut Liesvi Ismawantini, S.Pd.M.Pd
NIP : 19671230 199702 2 002
Pangkat/ Golongan : Pembina Utama Muda / IV c
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Sukasada

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Linda Tri Anita
NIM : 2113011039
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

Dengan ini, kami memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan Uji Coba Instrumen Penelitian di SMP Negeri 1 Sukasada untuk memenuhi persyaratan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan di mana mestinya

Sukasada, 28 Februari 2025

Kepala SMP Negeri 1 Sukasada



Ni Ketut Liesvi Ismawantini, S.Pd.M.Pd

Pembina Utama Muda / IV c

NIP. 19671230 199702 2 002

Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANYUASRI
Jalan Ahmad Yani No. 101 Singaraja, Telp. (0362) 31596
Website : <https://sdn1banyuasri.sch.id/>



SURAT KETERANGAN
NO. 423.1 /101/ Ket /VI/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Banyuasri
Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa anak yang tercantum dibawah ini :

Nama : Linda Tri Anita
NIM : 2113011039
Program Studi : Pendidikan Matematika

Memang benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian Skripsi di SD Negeri
1 Banyuasri.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Singaraja, 02 Juni 2025
Kepala SD Negeri 1 Banyuasri



Pande Male Ayu Sudarminingsih, S.Pd., M.Pd
NIP. 19750724 199803 2 005

Lampiran 23 Jurnal Kegiatan Kelas Eksperimen

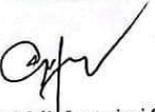
JURNAL KEGIATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Kelas : VIA

Semester : Genap

Kelompok : Eksperimen

CP : Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak

Pertemuan ke-	Hari/Tanggal	Kegiatan	Diketahui/ditetujui oleh
1	Rabu, 26 Februari 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Memahami arti peluang dalam kehidupan sehari-hari 2. Membedakan kejadian yang mungkin dan tidak mungkin terjadi 3. Menghitung skala peluang sederhana	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000
2	Kamis, 27 Februari 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Membuat skala peluang dari suatu kejadian 2. Mengurutkan kejadian berdasarkan nilai peluangnya 3. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan skala peluang	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000
3	Kamis, 6 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Melalui kegiatan proyek, peserta didik dapat melakukan percobaan skala peluang dengan roda putar	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000

		dengan baik dan benar.	
4	Rabu, 12 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Membandingkan peluang kejadian dalam berbagai situasi 2. Menentukan besar kecilnya peluang suatu kejadian melalui permainan sederhana 3. Menjelaskan konsep keadilan dalam peluang berdasarkan pengalaman bermain	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000
5	Kamis, 13 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Membandingkan peluang kejadian yang sama besar 2. Menganalisis keadilan dalam situasi yang melibatkan peluang 3. Menjelaskan konsep permainan yang adil berdasarkan peluang yang sama	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000
6	Rabu, 9 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Mengidentifikasi peluang terbesar dan terkecil dalam kejadian sehari-hari 2. Membandingkan peluang antara dua atau lebih situasi berbeda	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000

		3. Menerapkan konsep peluang dalam pengambilan keputusan sederhana	
7	Kamis, 20 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 1. Menjelaskan manfaat peluang dalam kehidupan sehari-hari 2. Menganalisis keadilan dalam permainan berdasarkan perbandingan peluang 3. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan peluang 4. Membandingkan peluang kejadian dalam situasi yang lebih kompleks	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000
8	Rabu, 9 April 2025	Pelaksanaan Post-test Hasil Belajar Matematika	Guru Kelas  <u>Ni Putu Ayu Mulia Lestariani, S.Pd</u> NIP. 19891008202221000

Singaraja,
Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Banyuasri




Paude Made Ayu Sudarminingsih, S.Pd.M.Pd
NIP. 197507241998032000

Lampiran 24 Jurnal Kegiatan Kelas Kontrol

JURNAL KEGIATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Kelas : VI C

Semester : Genap

Kelompok : Kontrol

CP : Peserta didik dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak

Pertemuan ke-	Hari/Tanggal	Kegiatan	Diketahui/disetujui oleh
1	Rabu, 26 Februari 2025	Tujuan Pembelajaran: 4. Memahami arti peluang dalam kehidupan sehari-hari 5. Membedakan kejadian yang mungkin dan tidak mungkin terjadi 6. Menghitung skala peluang sederhana	Guru Kelas  Ni Wayan Badri, S.Pd NIP. 196809011994032000
2	Kamis, 27 Februari 2025	Tujuan Pembelajaran: 4. Membuat skala peluang dari suatu kejadian 5. Mengurutkan kejadian berdasarkan nilai peluangnya 6. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan skala peluang	Guru Kelas  Ni Wayan Badri, S.Pd NIP. 196809011994032000
3	Kamis, 6 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 2. Melalui kegiatan proyek, peserta didik dapat melakukan percobaan skala peluang dengan roda putar dengan baik dan benar.	Guru Kelas  Ni Wayan Badri, S.Pd NIP. 196809011994032000
4	Rabu, 12 Maret 2025	Tujuan Pembelajaran: 4. Membandingkan peluang kejadian	

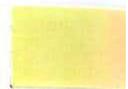
		<p>dalam berbagai situasi</p> <p>5. Menentukan besar kecilnya peluang suatu kejadian melalui permainan sederhana</p> <p>6. Menjelaskan konsep keadilan dalam peluang berdasarkan pengalaman bermain</p>	<p>Guru Kelas</p>  <p><u>Ni Wayan Badri, S.Pd</u> NIP. 196809011994032000</p>
5	Kamis, 13 Maret 2025	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>4. Membandingkan peluang kejadian yang sama besar</p> <p>5. Menganalisis keadilan dalam situasi yang melibatkan peluang</p> <p>6. Menjelaskan konsep permainan yang adil berdasarkan peluang yang sama</p>	<p>Guru Kelas</p>  <p><u>Ni Wayan Badri, S.Pd</u> NIP. 196809011994032000</p>
6	Rabu, 9 Maret 2025	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>4. Mengidentifikasi peluang terbesar dan terkecil dalam kejadian sehari-hari</p> <p>5. Membandingkan peluang antara dua atau lebih situasi berbeda</p> <p>6. Menerapkan konsep peluang dalam pengambilan keputusan sederhana</p>	<p>Guru Kelas</p>  <p><u>Ni Wayan Badri, S.Pd</u> NIP. 196809011994032000</p>
7	Kamis, 20 Maret 2025	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>5. Menjelaskan manfaat peluang dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>6. Menganalisis keadilan dalam permainan berdasarkan</p>	<p>Guru Kelas</p>  <p><u>Ni Wayan Badri, S.Pd</u> NIP. 196809011994032000</p>

		perbandingan peluang 7. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan peluang 8. Membandingkan peluang kejadian dalam situasi yang lebih kompleks	
8	Kamis, 10 April 2025	Pelaksanaan Hasil Belajar Matematika	Post-test Belajar Guru Kelas  <u>Ni Wayan Badri, S.Pd</u> NIP. 196809011994032000

Singaraja,
 Mengetahui
 Kepala SD Negeri 1 Banyuasri



Pande Made Ayu Sudarminingsih, S.Pd.M.Pd
 NIP. 197507241998032000



Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan



RIWAYAT HIDUP



Linda Tri Anita lahir di Singaraja pada Rabu, 26 Maret 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Agus Wandi dan Ibu Sumilah. Penulis tinggal di Dusun Cemetuk Desa Cluring Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi Provinsi Jawa Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Cluring pada tahun 2015. Kemudian menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Cluring dan lulus pada tahun 2018. Melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Cluring dengan jurusan MIPA dan lulus pada tahun 2021. Setelah lulus SMA, penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika. Selama menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha penulis mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Matematika pada tahun 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024 dan Forum Komunikasi KIP-Kuliah Undiksha pada tahun 2022/2023, 2023/2024. Penulis juga aktif dalam kepanitiaan di kampus, baik dalam organisasi dan di luar organisasi. Di akhir semester penulis menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION* (TAI) BERBANTUAN *QUIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VI”