

## **SKENARIO PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH**

Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : II/1  
Waktu : 1 Pertemuan ( 2 x 40 menit)  
Kompetensi Dasar : Mampu menyelesaikan berbagai bentuk perbandingan

### **I. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat menjelaskan perbandingan dan hubungannya dengan pecahan
- b. Siswa dapat menyelesaikan soal perbandingan seharga (senilai)
- c. Siswa dapat menyelesaikan soal perbandingan berbalik harga (berbalik nilai)
- d. Siswa dapat memecahkan masalah yang melibatkan perbandingan

### **II. Materi**

- a. Pengertian perbandingan
- b. Perbandingan seharga
- c. Perbandingan berbalik harga

### **III. Proses Pembelajaran**

#### ***a. Kegiatan Pendahuluan (Apersepsi)***

1. Membahas PR (bila ada yang perlu dibahas)
2. Guru mengemukakan materi yang akan dibahas (Perbandingan) serta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Guru memberikan apersepsi dan motivasi siswa mengenai perbandingan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam menyelesaikan masalah matematika.
4. Guru menyiapkan pembelajaran dan membagikan lembar aktivitas kepada siswa serta beberapa lembar kertas koran untuk setiap kelompok.

#### ***b. Kegiatan Pembelajaran (Pengembangan dan Penerapan)***

1. Siswa diberi kesempatan untuk memahami masalah yang diberikan dan memikirkan cara menyelesaikannya secara individual sekitar 10-15 menit.
2. Setelah masing-masing siswa memahami dan memperoleh gambaran cara memecahkan masalah tersebut, siswa diarahkan untuk bekerja dalam kelompok (2 sampai 4 orang) untuk memecahkan permasalahan yang diberikan sekitar 20-30 menit.
3. Guru berkeliling mengamati siswa yang bekerja dalam kelompok dan jika dipandang perlu sambil mengarahkan dengan mengajukan sub-subpertanyaan dari masalah (kesulitan) yang dihadapi kelompok sambil membuat catatan seperlunya.

4. Guru membimbing dan mengarahkan kelompok tidak secara langsung melainkan dengan mengajukan pertanyaan atau memberikan klu yang mengarah pada panduan atau mencairkan kebekuan/kesulitan yang dihadapi kelompok. Siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang diberikan sesuai dengan cara yang mereka sepakati dan dalam waktu yang tersedia. Guru harus benar-benar mengelola efektivitas dan efisiensi kerja kelompok siswa melalui arahan dan bimbingan. Hasil pekerjaan kelompok ditulis pada kertas koran untuk dipajang dan dibahas dalam diskusi kelas.
5. Diskusi kelas dilakukan dengan laporan beberapa kelompok yang ditunjuk guru di depan kelas. Guru memilih kelompok-kelompok yang pekerjaan kelompoknya perlu untuk dibahas dalam diskusi kelas. Dalam diskusi ini guru mengarisbawahi hal-hal penting yang ditemukan kelompok serta menjustifikasi jawaban mereka.

### ***c. Kegiatan Penutup***

1. Siswa bersama guru menyimpulkan dan mengarisbawahi hasil kegiatan yang telah dilakukan dari diskusi kelas.
2. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah dan menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

## **IV. Penilaian Pembelajaran**

### ***a. Penilaian Proses Belajar.***

Pada saat pembelajaran berlangsung guru mengamati aktivitas matematika siswa secara individual dan kelompok. Dalam kegiatan pengamatan ini guru mengidentifikasi pengetahuan/pemahaman yang telah mereka miliki, kesulitan yang dihadapi serta memberikan bantuan tidak langsung melalui pertanyaan-pertanyaan yang dijawab oleh siswa berupa komentar, contoh, pendapat ataupun pertanyaan kembali.

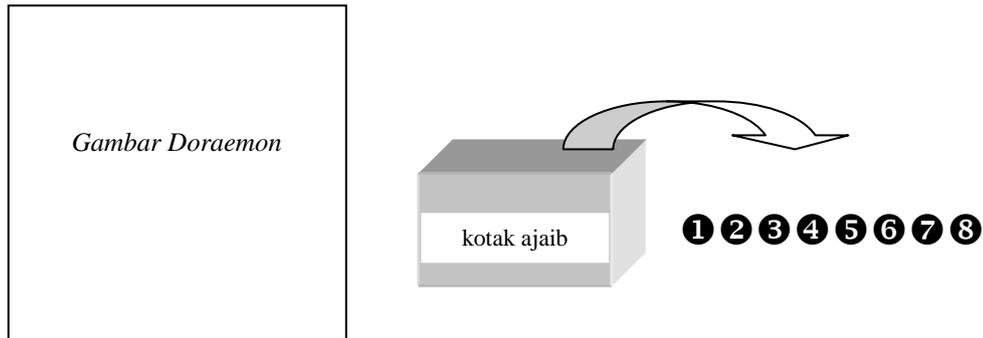
### ***b. Penilaian Hasil Belajar***

Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah dan memberikan tes setelah pokok bahasan Perbandingan dibahas.

## **V. Alat Penilaian**

- a. Alat penilaian proses belajar berupa lembar observasi/catatan lapangan guru.
- b. Alat penilaian hasil belajar berupa tugas/pekerjaan rumah/tes.

## MASALAH KOTAK AJAIB



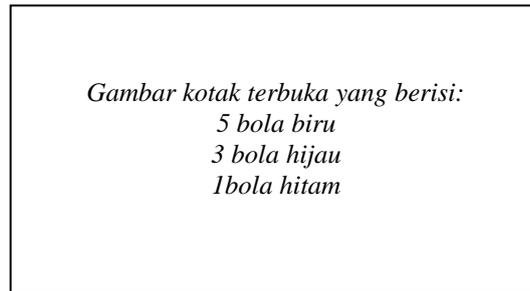
*Apakah kamu termasuk penggemar film Doraemon?*

Gambar di atas merupakan alat baru Doraemon yang bisa membuat Nobita tertawa terbahak-bahak, tetapi bisa pula membuat Nobita menangis tersedu-sedu. Alat ini adalah sebuah kotak yang didalamnya terdapat 8 manik-manik yang bernomor 1 sampai 8. Apabila Nobita mengambil manik-manik bernomor ganjil, maka Nobita akan menangis tersedu-sedu, tetapi apabila Nobita mengambil manik-manik bernomor genap maka Nobita akan tertawa terbahak-bahak. Pada saat pengambilan manik-manik, Nobita tidak mengetahui nomor berapa yang akan terambil, karena kotak tersebut tertutup rapat.

### ***Diskusikanlah!***

- Apakah mungkin, Nobita selalu tertawa setelah mengambil manik-manik tersebut?
- Apakah mungkin, Nobita tidak tertawa maupun menangis setelah mengambil manik-manik tersebut?
- Berapa kalikah kejadian Nobita akan tertawa terbahak-bahak?  
Berapa kalikah kejadian Nobita akan menangis tersedu-sedu?  
Jadi dari kotak tersebut berapa kalikah keseluruhan kejadian yang akan terjadi.  
Berapa peluang Nobita tertawa terbahak-bahak?
- Apabila manik-manik yang terambil adalah angka 5, manik-manik tersebut dikembalikan lagi oleh Nobita. Kemudian Nobita mencoba untuk mengambil lagi, berapa peluang Nobita menangis tersedu-sedu? Berikan alasanmu.

***Cobalah!***



Sebuah kotak berisi 5 bola biru, 3 bola hijau, dan 1 bola hitam (seperti tampak pada gambar diatas). Apabila sebuah bola diambil secara acak, tentukanlah:

- a. Peluang terambilnya bola warna hijau!
- b. Apabila dalam dua kali pengambilan ternyata bola yang terambil adalah bola hitam dan bola biri, kedua bola tersebut tidak dikembalikan lagi, tentukanlah peluang terambilnya bola hijau!

