

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Materi : Peluang
Submateri : Ruang sampel, titik sampel
Kelas : VIII SMP Semester 2
Nama :

KOMPETENSI DASAR

- 3.11 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan
4.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan

INDIKATOR

- 3.11.1 Menentukan titik sampel, ruang sampel
4.11.1 Menyelesaikan soal sehari hari yang berkaitan dengan titik sampel, ruang sampel

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menentukan titik sampel, ruang sampel
- Siswa dapat menyelesaikan soal sehari hari yang berkaitan dengan titik sampel dan ruang sampel

Perhatikan Gambar Di Bawah ini !



KEGIATAN 1

Masalah 1

Setelah Memperhatikan Penjelasan singkat guru mengenai apa itu ruang sampel, Coba perhatikan masalah dibawah ini

1. Andi, Dita, Lia mengumpulkan dan menumpuk semua koin yang mereka punya, lalu mereka akan bermain tebak tebak angka gambar dengan melambungkan beberapa koin sekaligus secara bergantian. Jika Andi mengambil dua koin dan dilambungkan bersama sama, Coba tuliskanlah kemungkinan yang terjadi munculnya Angka dan gambar pada pelemparan koin tersebut.

	Koin 1	Koin 2	
Kemungkinan pertama muncul	Angka	Angka	(A, A)
Kemungkinan kedua muncul	Angka	Gambar	(A, G)
Kemungkinan ketiga muncul	Gambar	...	(G, ...)
Kemungkinan keempat muncul	...	...	(... , ...)



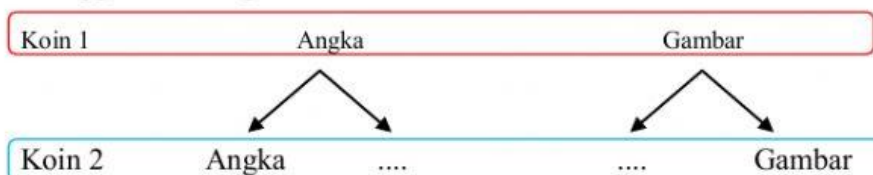
Maka dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kemungkinan muncul angka gambar pada pelambungan dua koin adalah sebanyak kemungkinan

2. Selain Membuat kemungkinan seperti langkah diatas, kamu juga bisa membuat skema cara lain yaitu dengan menggunakan tabel atau diagram pohon

a. Menggunakan tabel

		KOIN 1	
		Angka	Gambar
KOIN 2	Angka	A, A	...
	Gambar	A, G	...

b. Menggunakan diagram Pohon



Hasil (Angka, Angka) (Angka, ...) (Gambar, ...) (Gambar, gambar)

Masalah 2



Berdasarkan masalah diatas, coba kamu ambil koin yang kamu miliki sebanyak tiga buah. Lalu lambungkanlah tiga koin tersebut dan carilah kemungkinan kemungkinan muncul angka gambar yang terjadi.

	Koin 1	Koin 2	Koin 3	
Kemungkinan pertama muncul	Angka	Angka	Angka	(A, A, A)
Kemungkinan kedua muncul	Angka	Gambar	...	(A, G,...)
Kemungkinan ketiga muncul	Gambar	...	...	(G, ..., ...)
Kemungkinan keempat muncul	...	...	...	(... , ..., ...)
Kemungkinan kelima muncul	...	...	...	(... , ..., ...)



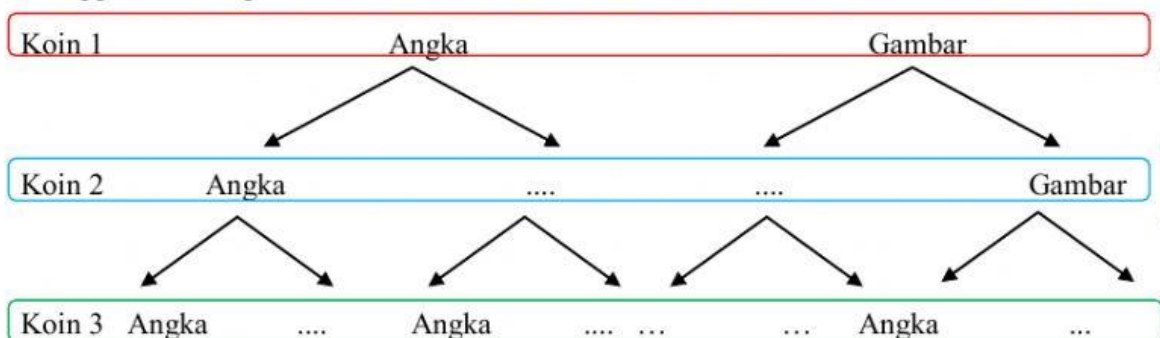
Maka dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kemungkinan muncul angka gambar pada pelambungan tiga koin adalah sebanyak kemungkinan

Lalu Buatlah skema “kemungkinan” dengan menggunakan tabel atau diagram pohon seperti langkah langkah pada masalah 1 diatas.

a. Menggunakan tabel

		Angka		Gambar	
		Angka	Gambar	Angka	Gambar
KOIN 2	Angka	A, A, A	...	...	...
	Gambar	A, G, ...	...	G, A, G	...

b. Menggunakan diagram Pohon



Hasil (A, A, A) (A, A, ...) (A, ..., A) (A, ..., ...) (G, ..., ...) (G, ..., ...)
 (G, G, A) (G, G, ...)

KEGIATAN 2

Masalah 1

Setelah Memperhatikan Penjelasan singkat guru mengenai apa itu titik sampel, Cermati dan Selesaikanlah masalah yang diberikan dibawah ini.



Ifan memiliki toples berisi kelereng yang dia letakkan diatas meja belajarnya. Toples tersebut berisi 5 kelereng biru dan 6 kelereng merah. Jika Ia mengambil sebutir kelereng secara acak untuk dimainkan. Maka tentukanlah banyaknya titik sampelnya jika ia ingin yang terambil secara acak ialah kelereng biru.

Berdasarkan masalah diatas,

Diketahui bahwa : Kelereng biru = ... butir
Kelereng merah = ... butir
Jumlah seluruh kelereng ($n(S)$) = ...

Ditanya :

Solusi : Titik sampel ($n(A)$) untuk terambilnya kelereng biru adalah sebanyak butir

PERHATIKAN VIDEO DI BAWAH INI !



Masalah 2



Sebuah kantong terdiri dari 10 kelereng merah, 5 kelereng biru dan 8 kelereng hijau. Dari kelereng-kelereng tersebut akan diambil satu kelereng. Tentukan peluang terambilnya kelereng berwarna biru! (menggunakan aplikasi geogebra)