



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) PELUANG



Kelas :

Nama Anggota Kelompok :

1.

2.

3.

4.

5.

Sekolah :



VIII

Semester 2

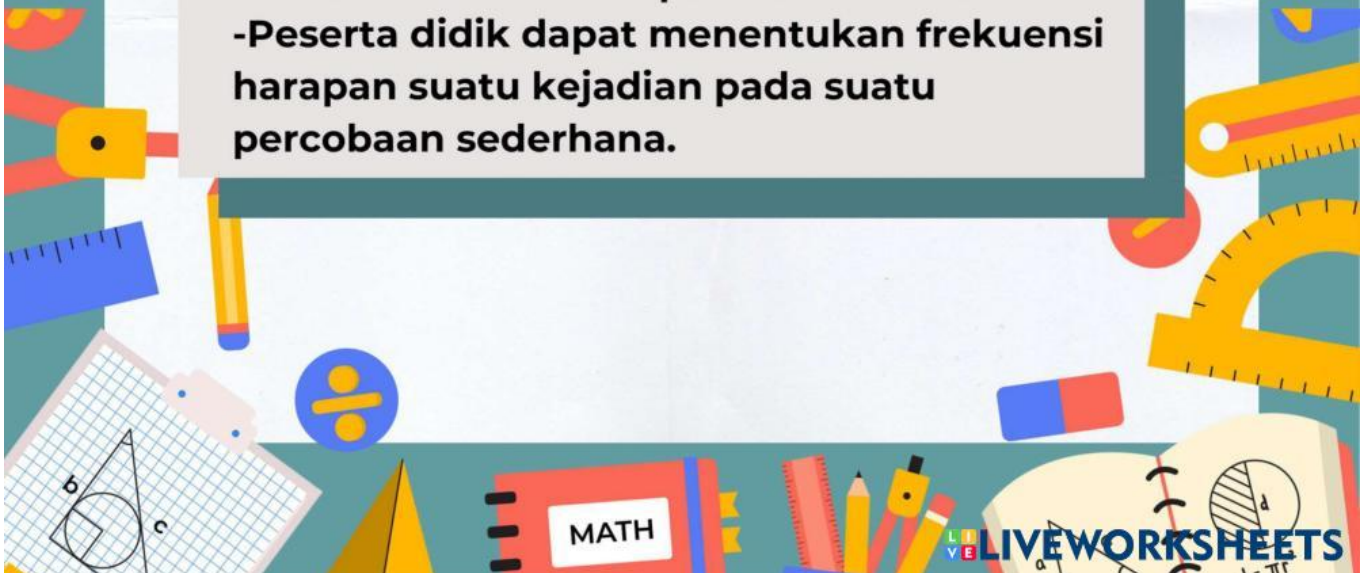


CAPAIAN PEMBELAJARAN

Di akhir fase D, peserta didik dapat merumuskan pertanyaan, mengumpulkan, menyajikan, dan menganalisis data untuk menjawab pertanyaan. Peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang dan frekuensi relatif untuk menentukan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan.

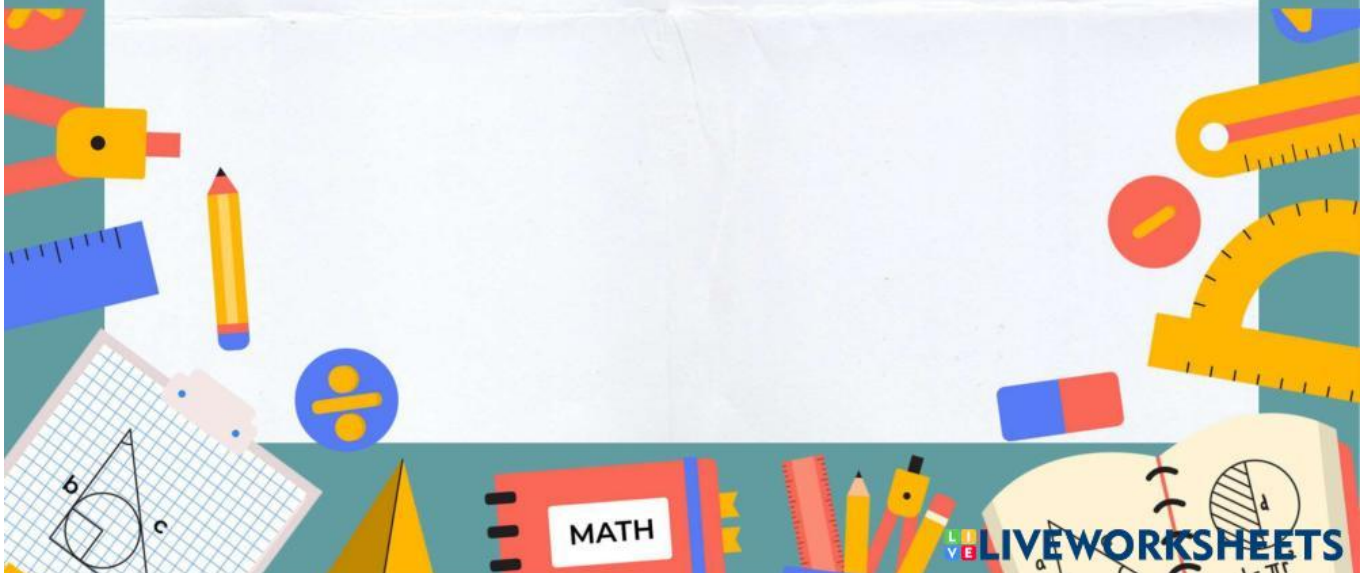
TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan ruang sampel dan titik sampel dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari
- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian peluang kejadian dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik dapat menentukan frekuensi harapan suatu kejadian pada suatu percobaan sederhana.



MATERI

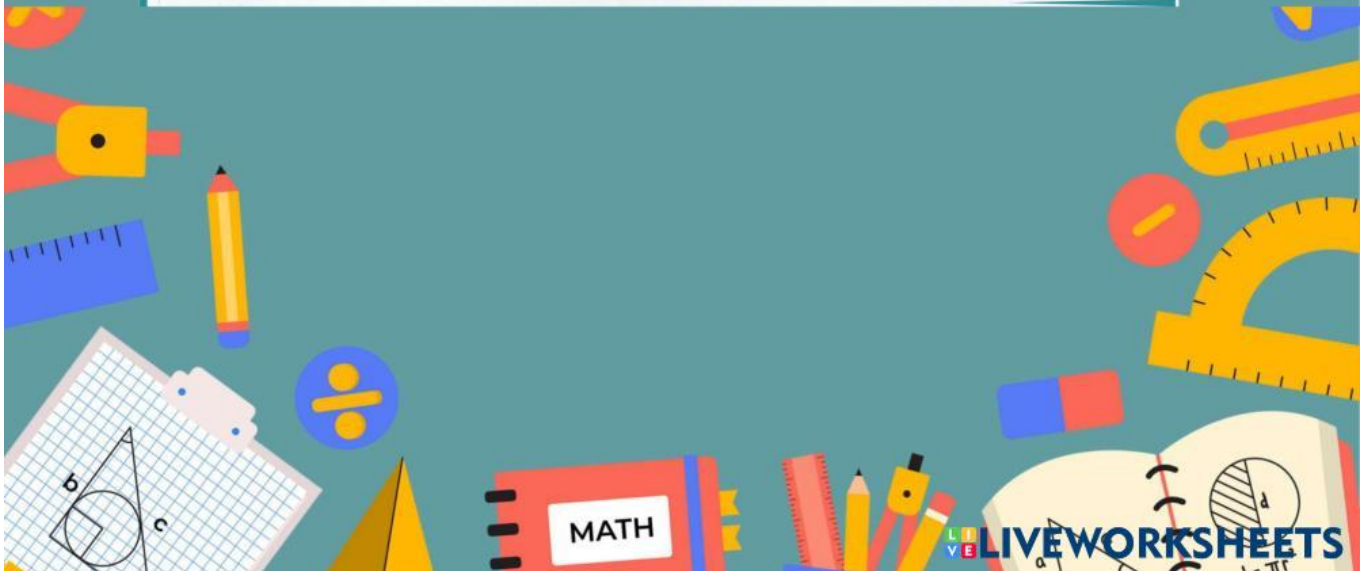
- Himpunan semua hasil yang mungkin dari suatu percobaan disebut ruang sampel, biasanya dinyatakan dengan S
- Suatu kejadian A dapat terjadi jika memuat titik sampel pada ruang sampel S . Misalkan $n(A)$ menyatakan banyak titik sampel kejadian A dan $n(S)$ adalah semua titik sampel pada ruang sampel S .
Peluang kejadian A , dirumuskan : $P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$.
- Frekuensi harapan adalah banyaknya pada suatu percobaan dikalikan dengan peluang pada suatu kejadian. dinyatakan dengan rumus: $F_h(A) = P(A) \times n$. Dengan keterangan : $F_h(A)$ = frekuensi harapan kejadian A , $P(A)$ = peluang kejadian A , n = banyaknya suatu percobaan



PETUNJUK Pengerjaan

1. Berdoalah sebelum mengerjakan E-LKPD materi Peluang.
2. Bacalah petunjuk dalam E-LKPD dengan cermat.
3. Kerjakan kegiatan dalam E-LKPD dengan baik, sesuai langkah-langkah yang ada di dalam E-LKPD
4. Diskusikan persoalan-persoalan yang ada di dalam E-LKPD bersama anggota kelompokmu
5. Apabila mengalami kesulitan, diskusikan dengan anggota kelompokmu atau tanyakan kepada guru
6. Kerjakanlah E-LKPD dengan tepat dan teliti

“SELAMAT MENGERJAKAN”



Kegiatan 1

1. Orientasi Terhadap Masalah

Perhatikan permasalahan berikut !



Ana dan Rudi sedang bermain ular tangga. jumlah langkah yang didapatkan masing-masing pemain bergantung pada hasil yang didapatkan ketika melempar dadu.

- Ketika Ana melempar dadu, kemungkinan angka berapa saja yang akan muncul ?
- Dari kemungkinan angka yang muncul, tuliskan Ruang sampel nya
- Tentukan peluang munculnya mata dadu angka ganjil

2. Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar

Silahkan diskusi dengan teman satu kelompokmu untuk menyelesaikan permasalahan diatas

3. Pelaksanaan Investigasi

a. Ketika Ana melempar dadu, kemungkinan apa yang akan muncul ?

Alternatif Penyelesaian

- 1) Mungkinkah muncul sisi angka 1 ? Ya / Tidak
- 2) Mungkinkah muncul sisi angka 2? Ya / Tidak
- 3) Mungkinkah muncul sisi angka 3? Ya / Tidak
- 4) Mungkinkah muncul sisi angka 4? Ya / Tidak
- 5) Mungkinkah muncul sisi angka 5? Ya / Tidak
- 6) Mungkinkah muncul sisi angka 6? Ya / Tidak

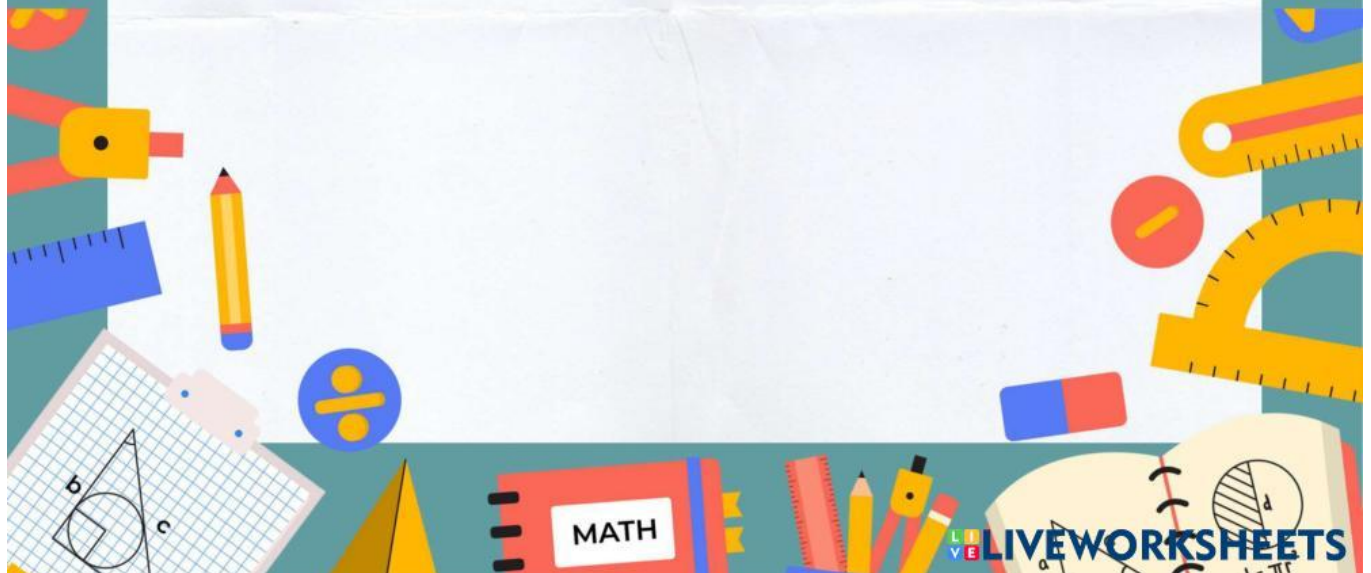
b. Dari kemungkinan yang muncul, tuliskan Ruang sampel nya

$S = \{ _, _, _, _, _, _ \}$

c. Tentukan peluang munculnya mata dadu angka ganjil

Alternatif Penyelesaian

- 1) Apakah mata dadu 1 merupakan angka ganjil?
- 2) Apakah mata dadu 2 merupakan angka ganjil?
- 3) Apakah mata dadu 3 merupakan angka ganjil?
- 4) Apakah mata dadu 4 merupakan angka ganjil?
- 5) Apakah mata dadu 5 merupakan angka ganjil?
- 6) Apakah mata dadu 3 merupakan angka ganjil?



4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Jika sudah selesai diskusi dengan temanmu, silahkan tulis hasil diskusi kelompokmu pada kolom berikut. Setelah itu, presentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelas.

Jawab :

5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, coba kamu tuliskan kesimpulan yang kamu peroleh terhadap hasil diskusi kelompok yang telah dipresentasikan oleh kelompokmu dan kelompok yang lain.

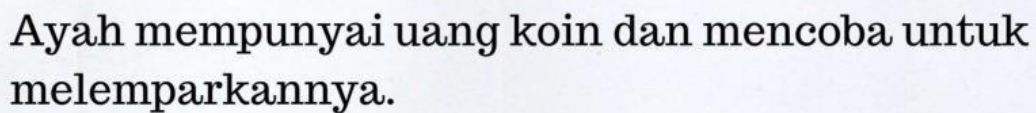
Kesimpulan

a. Jadi, kemungkinan yang terjadi ketika Ana melempar dadu adalah kemungkinan muncul angka dadu

b. Jadi, Ruang sampel dari kemungkinan yang terjadi pada pelemparan dadu Ana adalah

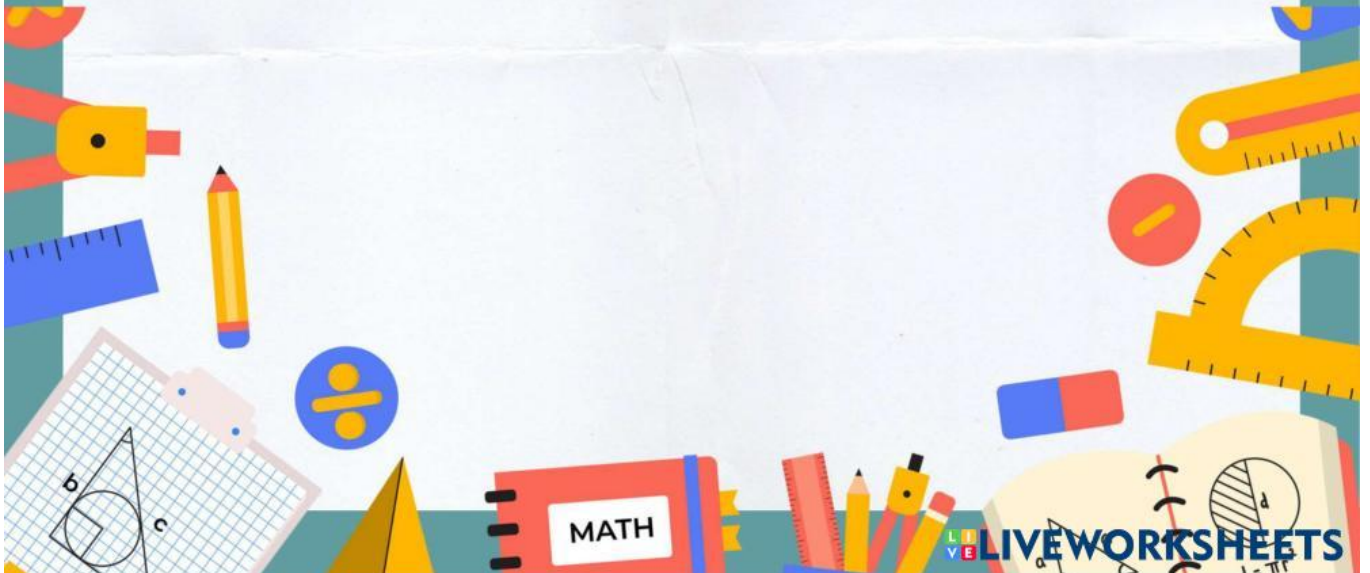
c. Jadi, peluang munculnya mata dadu angka ganjil adalah

Perhatikan permasalahan berikut !



- ## 2. Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar

Silahkan diskusi dengan teman satu kelompokmu untuk menyelesaikan permasalahan diatas



3. Pelaksanaan Investigasi

a. Ketika Ayah melempar koin, kemungkinan apa yang akan muncul ?

Alternatif Penyelesaian

Mungkin muncul dan

b. Sebuah koin logam dilempar sebanyak 100 kali. Berapa frekuensi harapan munculnya sisi angka?

$$F(h) = P(A) \times n =$$

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Jika sudah selesai diskusi dengan temanmu, silahkan tulis hasil diskusi kelompokmu pada kolom berikut. Setelah itu, presentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelas.

Jawab :

5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, coba kamu tuliskan kesimpulan yang kamu peroleh terhadap hasil diskusi kelompok yang telah dipresentasikan oleh kelompokmu dan kelompok yang lain.

Kesimpulan

a. Jadi, kemungkinan yang akan muncul ketika Ayah melemparkan koin adalah

b. Jadi, Frekuensi harapan dari pelemparan koin tersebut adalah

FINISH