

LKPD

Matematika

Tema:

Konsep Peluang



Kelompok:

Kelas:

MAPEL : MATEMATIKA
MATERI : SPLDV
KELAS : VIII
SEMESTER : 1
ALOKASI WAKTU : 2*40 MENIT



Capaian belajar

Peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang, frekuensi relatif dan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana.



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami konsep peluang sebagai ukuran kemungkinan suatu kejadian dengan menghubungkannya ke dalam budaya Batak.
2. Menggunakan konsep peluang dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan praktik budaya.
3. Menghitung peluang kejadian sederhana menggunakan rumus dasar dan mengaplikasikannya dalam permainan tradisional Batak.



Alat dan Bahan

1. Buku Matematika Kelas IX
2. HP/Laptop

Menentukan Ruang Sampel

Apakah kamu pernah mendengar atau melihat permainan tradisional Batak yang menggunakan dadu atau undian? Menurutmu, bagaimana peluang seseorang mendapatkan angka tertentu saat melempar dadu?



Di kampung Batak, anak-anak sering bermain marsikombur atau martondi dengan alat-alat sederhana. Salah satunya adalah permainan seperti "pahompu dadu", yaitu melempar dadu lalu menentukan tugas atau gerakan tertentu berdasarkan angka yang keluar.



Gunakan cara tabel untuk menentukan ruang sampelnya!

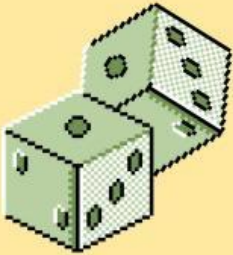
← Sisi Dadu							

↓
Koin (Sisi Ulos / Gorga)

Jadi Ruang Sampel (S) dari 1 buah koin dan 1 buah mata dadu adalah:

Banyaknya Ruang Sampel adalah:
 $n(s) =$

PELUANG KEJADIAN



Dalam percobaan pelemparan dua buah dadu bersisi enam, tentukan peluang munculnya kejadian-kejadian berikut ini!

Seret dan tempatkan tombol berikut untuk menjawab.

1

4

6

9

10

11

Peluang mata dadu yang muncul berjumlah 5

36

Peluang keduanya memiliki mata dadu sama

36

Peluang keduanya adalah mata dadu ganjil

36

Peluang setidaknya salah satu mata dadu adalah 1














36

Peluang keduanya adalah mata dadu 6

36

Peluang mata dadu yang muncul jika dijumlahkan lebih dari 8

36

100		98	97	96		94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87			90
80	79	78	77	76	75	74		73	72
61	62	63	64	65		67	68	69	70
60	59	58	57	56	55		53	52	51
41	42		44	45	46	47	48	49	50
	39	38		36	35		34	33	32
21	22	23	24	25	26		28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4		6	7	8	9	10

Apakah kalian mengetahui permainan tersebut? Apakah nama permainan tersebut? Bagaimana cara memainkan permainan tersebut?

"Di kampung Balige, anak-anak membuat permainan ular tangga versi adat Batak. Setiap naik tangga berarti dia berhasil menunjukkan nilai adat, misalnya membantu di acara pesta adat, sedangkan turun lewat ular karena dia tidak menunjukkan sikap sopan kepada orang yang lebih tua."

? Pertanyaan :

Jika seorang pemain berada di kotak 3, berapa peluang dia akan mendarat di kotak tangga pada giliran berikutnya?

Jika seorang pemain berada di kotak 35, berapa peluang pemain turun melalui ular?



MENJODOHKAN

Cermati pernyataan dibaawah, kemudian tarik garis dan pasangkan dengan pernyataan yang benar!

$$0 \leq P[A] \leq 1$$

Ruang sampel dari pelemparan satu dadu adalah...

36

Jika peluang kejadian A adalah 0, maka kejadian tersebut disebut...

{1, 2, 3, 4, 5, 6}

Peluang mendapatkan angka genap dari satu lemparan dadu adalah...

Kejadian
Mustahil

Peluang suatu kejadian selalu berada dalam rentang...

$\frac{3}{6}$ atau $\frac{1}{2}$

Jika dua dadu dilempar, jumlah kemungkinan hasilnya adalah...