



KURIKULUM  
MERDEKA

# LKM

Date:



Berbasis Universal Design for Learning  
(UDL) dan Deep Learning  
dengan model Group Investigation



## **CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Murid dapat menjelaskan peluang dan menentukan frekuensi harapan dari kejadian majemuk. Mereka menyelidiki konsep dari kejadian saling bebas dan saling lepas, dan menentukan peluangnya.

## **TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Murid mampu menjelaskan serta menentukan ruang sampel
- Murid mampu menjelaskan serta menentukan peluang kejadian dari suatu percobaan
- Murid mampu menentukan frekuensi harapan suatu kejadian





## AYO MEMAHAMI

Kalian diminta oleh guru untuk menyelidiki sebuah festival permainan matematika. Setiap stand permainan memiliki aturan yang berbeda:



- Stan 1 - Permainan Dadu.

Pemain melempar dua dadu dan memenangkan hadiah jika mendapatkan mata dadu berjumlah 7

- Stan 2 - Permainan Koin.

Pemain melempar 4 koin sekaligus. Mereka menang jika muncul tepat dua sisi gambar

- Stan 3 - Permainan Kartu Warna

Pemain mengambil kartu yang sebelumnya sudah diacak ( terdapat 4 warna kartu yaitu hijau, kuning, merah, dan biru dengan jumlah berbeda pada masing-masing warna). Pemain akan menang jika mengambil warna hijau .

- Stan 4 - Permainan Kartu Huruf "MATEMATIKA MENYENANGKAN"

Pemain mengambil 1 huruf secara acak dan akan menang jika huruf yang muncul adalah huruf A.

Tugas kalian adalah menyelidiki seberapa banyak peluang seseorang menang di ke-4 stand tersebut.

# TIM KERTAS BERWARNA



## PETUNJUK Pengerjaan

- Mulailah mengerjakan dengan berdoa
- Tuliskan nama kelompok dan anggota kelompok
- Bacalah instruksi dengan seksama
- Ikuti setiap langkah-langkah dalam lembar kegiatan dengan cermat
- Silahkan bertanya pada guru jika mengalami kesulitan

**ANGGOTA KELOMPOK:**





## AYO MENYAJIKAN

Terdapat 4 warna kartu dengan masing-masing berjumlah berbeda, jika jumlah seluruh kartu adalah 20, dengan kartu hijau berjumlah 4 dan kartu kuning adalah kelipatan 2 dari kartu hijau, kartu merah pengurangan 3 dari kartu kuning, dan kartu biru pengurangan 2 dari kartu merah.

Mari kita cari jumlah kemunculan tiap warna!

Warna	Frekuensi
Hijau	4
...	...
...	...
...	...
Total	...

Dari analisis kalian, tentukanlah ruang sampel semua kartu warna tersebut!



## AYO MENGANALISIS

Dari total seluruh warna dan jumlah masing-masing warna yang kalian temukan tentukanlah peluang kejadian (A) secara teori jika kriteria menang pada stan ini adalah terambil warna hijau!



## AYO MENYELIDIKI

Selidikilah melalui percobaan sebanyak 20 kali secara bergiliran. Jangan lupa jika setiap anggota kelompok harus berpartisipasi dalam percobaan ya!!

**NB: Jangan lupa untuk mengembalikan lagi kartu yang sudah terambil ya! Agar peluang setiap warna konstan untuk setiap percobaan!**

Lanjutkanlah tabel berikut ini dan berilah tanda centang (✓) pada kejadian menang yakni muncul warna hijau!

No	Hasil	Menang
1	...	...
2	...	...
3	...	...
...	...	...



## AYO BERPIKIR

Dari percobaan yang telah kalian lakukan tentukanlah peluang kejadian dan frekuensi harapannya!

Bandingkalah hasil peluang kejadian secara teori dengan hasil dari percobaan yang telah kalian lakukan, manakah yang lebih besar?





## AYO BERPIKIR

Kira-kira jika kalian melakukan percobaan lebih banyak, apakah peluang terjadiannya akan mendekati hasil secara teori? ataukah malah lebih menjauh dari teori? Jelaskan pendapat kalian!



## AYO MENYIMPULKAN

Simpulkanlah hasil dari penyelidikan yang kalian lakukan hari ini!