



Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

PELUANG

Kelas X

Fase E

SMAN 2 CIANJUR



Kelompok ke - _____

Anggota Kelompok :

- _____
- _____
- _____
- _____

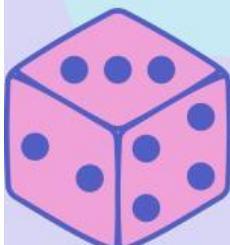
TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Siswa dapat menentukan ruang sampel sebuah kejadian
2. Siswa dapat menentukan frekuensi harapan



PETUNJUK :

- Perhatikan dan pelajari materi mengenai peluang yang telah di sediakan
- Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum menjawab
- Pada bagian Benar - Salah, tulislah pilihan benar atau salah, kemudian berikan alasan yang logis dan sesuai konsep.
- Pada bagian esai, jawablah menggunakan format : Diketahui, ditanyakan, dan penyelesaiannya.
- Gunakan notasi himpunan dengan benar
- Tulislah jawaban dengan rapi, sistematis, dan menggunakan bahasa sendiri.
- Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan



Perhatikan vidio dibawah ini:



Perhatikan materi dalam web dibawah ini:



Studi Kasus 1

1. Hani dan Alfi sedang bermain game ular tangga. Mereka harus melempar dua dadu untuk menentukan langkah permainan. Nilai langkah ditentukan dari pasangan angka yang muncul pada kedua dadu.

Pertanyaan :

- Tentukan ruang sampel seluruh kemungkinan hasil pelemparan dua dadu.
- Tentukan banyak anggota ruang sampel.
- Tuliskan peristiwa “jumlah kedua dadu = 5”



Penyelesaian :

- Tentukan ruang sampel seluruh kemungkinan hasil pelemparan dua dadu.

Jawab :

	1	2	3	4	5	6
1	(1,1)	(1,2)				
2	(2,1)					
3						
4						
5						
6						



Studi Kasus 1

Penyelesaian :

b. Tentukan banyak anggota ruang sampel.

Jawab :



c. Tuliskan peristiwa “jumlah kedua dadu = 5”

Jawab :



Studi Kasus 2

2. Sebuah permainan kelas menggunakan pelemparan dadu dua kali untuk menentukan pemenang. Agar permainan adil, siswa diminta menentukan semua kemungkinan hasil terlebih dahulu.
- Jelaskan langkah-langkah menentukan ruang sampel pada percobaan tersebut!
 - Mengapa semua kemungkinan hasil harus dimasukkan ke dalam ruang sampel?
 - Apa yang dapat terjadi jika ruang sampel tidak ditentukan dengan benar?



Penyelesaian :

- Jelaskan langkah-langkah menentukan ruang sampel pada percobaan tersebut!

Jawab :



Studi Kasus

Penyelesaian :

b. Mengapa semua kemungkinan hasil harus dimasukkan ke dalam ruang sampel?

Jawab :

c. Apa yang dapat terjadi jika ruang sampel tidak ditentukan dengan benar?

Jawab :

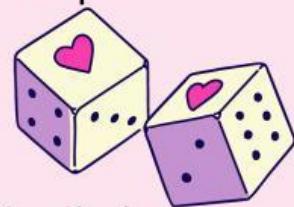


Studi Kasus

3. Saat bermain dadu, siswa diminta menebak hasil yang akan sering muncul. Azka mengamati kejadian :

- C = “muncul angka 3”

Jika dadu dilempar 120 kali, Azka ingin mengetahui berapa kali angka 3 seharusnya muncul secara teoritis.



Pertanyaan :

- a. Tentukan peluang muncul angka 3 !
- b. Tentukan frekuensi harapan munculnya angka 3 jika dadu dilempar 120 kali !
- c. Jelaskan apa arti frekuensi harapan dalam konteks percobaan ini!

Jawaban :

- a. Tentukan peluang muncul angka 3 !

Jawab :



Studi Kasus

Penyelesaian :

- b. Tentukan frekuensi harapan munculnya angka 3 jika dadu dilempar 120 kali!

Jawab :



- c. Jelaskan apa arti frekuensi harapan dalam konteks percobaan ini.

Jawab :



Buktikan Pernyataan di bawah ini!

1. Sebuah dadu dilempar dua kali.

Benarkah “Ruang sampel dari pelemparan dadu dua kali berjumlah 12 kemungkinan.”

Benar



Salah

Alasan :

2. Dalam pelemparan sebuah dadu:

A = “muncul bilangan genap”

B = “muncul bilangan kurang dari 3”

Benarkah “A dan B adalah kejadian saling lepas.”

Benar

Salah

Alasan :





Buktikan Pernyataan di bawah ini!

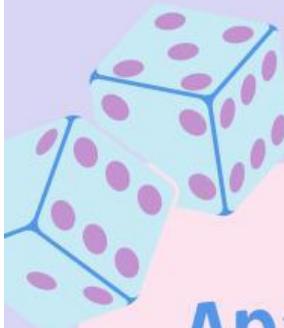
3. Peluang muncul angka “6” pada pelemparan dadu adalah $1/6$. Jika dadu dilempar 90 kali,
Benarkah “Frekuensi harapan muncul angka 6 adalah 20.”

Benar

Salah

Alasan :





Apa yang kalian pelajari hari ini?

