

# LKPD

# MATEMATIKA

Peluang IX SMP

Nama:

Kelas:



Disusun oleh:

Nesha Nahdatul Adha (208240023)

 LIVEWORKSHEETS

## **A. Kompetensi Dasar**

- 1. Menjelaskan peluang suatu kejadian**
- 2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang**

## **B. Indikator Pencapaian Pembelajaran**

**Peserta didik mampu:**

- 1. Menjelaskan pengertian peluang**
- 2. Menentukan ruang sampel dari suatu percobaan**
- 3. Mengidentifikasi kejadian dari ruang sampel**
- 4. Menghitung peluang suatu kejadian**
- 5. Melakukan percobaan sederhana terkait peluang**
- 6. Menyajikan hasil percobaan dalam bentuk tabel**
- 7. Membandingkan peluang teori dan peluang percobaan**

## **C. Tujuan Pembelajaran**

**Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:**

- 1. Memahami konsep peluang dengan benar**
- 2. Menentukan ruang sampel dan kejadian**
- 3. Menghitung peluang suatu kejadian dengan tepat**
- 4. Mengaitkan peluang dengan kehidupan sehari-hari**

## D. Materi Singkat

### 1. Pengertian Peluang

Peluang adalah kemungkinan suatu kejadian dapat terjadi.

Contoh dalam kehidupan sehari-hari:

- Peluang mendapat angka 6 saat melempar dadu
- Peluang muncul gambar saat melempar koin

Nilai peluang berada antara 0 sampai 1.

- Jika peluang = 0 → kejadian mustahil terjadi
- Jika peluang = 1 → kejadian pasti terjadi

### 2. Ruang Sampel

Ruang sampel adalah seluruh kemungkinan hasil yang mungkin muncul.

Contoh:

Jika sebuah dadu dilempar satu kali, maka ruang sampelnya adalah:

$$S = \{ \text{1, 2, 3, 4, 5, 6} \}$$

Jika sebuah koin dilempar satu kali, maka ruang sampelnya adalah:

$$S = \{ \text{G, P} \}$$

Rumus peluang adalah:

$$P(A) = n(A)/n(S)$$

Keterangan:

- $P(A)$  = peluang kejadian A
- $n(A)$  = banyak kejadian yang diinginkan
- $n(S)$  = banyak seluruh ruang sampel

## Contoh Soal

### • Contoh 1

Sebuah dadu dilempar satu kali. Tentukan peluang muncul angka kurang dari 4.

Jawab:

Ruang sampel:  $S = \{ \text{1, 2, 3, 4, 5, 6} \}$

Angka kurang dari 4 =  $\{ \text{1, 2, 3} \}$

Banyak kejadian yang diinginkan =  $\text{3}$

Banyak seluruh kejadian =  $\text{6}$

$$P = \frac{3}{6}$$

$$= \frac{1}{2}$$

### • Contoh 2

Sebuah koin dilempar satu kali. Tentukan peluang muncul gambar.

Jawab:

Ruang sampel:  $S = \{ \text{gambar, angka} \}$

Kejadian yang diinginkan =  $\{ \text{gambar} \}$

$$P(\text{gambar}) = \frac{1}{2}$$

## **E. Petunjuk Pengerjaan**

- 1. Bacalah setiap instruksi dengan teliti**
- 2. Kerjakan secara berkelompok (2–4 orang)**
- 3. Diskusikan jawaban bersama kelompok**
- 4. Tuliskan jawaban dengan rapi dan jelas**
- 5. Jika mengalami kesulitan, tanyakan kepada guru**

**Selamat mengerjakan, nikmati proses belajarnya ya 😊**

## KEGIATAN 1 (EKSPLORASI)



Sebuah dadu dilempar satu kali.

Lengkapilah jawaban berikut!

- 1 Ruang sampel pelemparan dadu adalah

$S = \{ \quad , \quad , \quad , \quad , \quad , \quad \}$

- 2 Peluang muncul angka genap adalah

$P(\text{genap}) = \quad$   
 $\quad$

### Ingat!

Peluang suatu kejadian =  
 $\frac{\text{banyak kejadian yang diinginkan}}{\text{banyak semua kemungkinan}}$



### Tujuan:

Menentukan ruang sampel dan peluang dari suatu kejadian sederhana.

## KEGIATAN 2 (DISKUSI KELOMPOK)



Dua koin dilempar bersamaan.

Lengkapilah jawaban berikut!

Keterangan:

A = angka

G = gambar

- 1 Ruang sampel pelemparan dua koin adalah

$$S = \{ \quad , \quad , \quad , \quad \}$$

- 2 Peluang muncul satu angka dan satu gambar adalah

$$P = \frac{\quad}{\quad}$$



**Ingat!**

Peluang suatu kejadian =  
 $\frac{\text{banyak kejadian yang diinginkan}}{\text{banyak semua kemungkinan}}$

**Diskusikan!**

- Hasil manakah yang paling mungkin muncul?
- Mengapa menurut kelompokmu demikian?



## KEGIATAN 3 (PERCOBAAN)



Lempar sebuah koin sebanyak 10 kali.  
Catat hasil pelemparanmu pada tabel berikut!

### Langkah Percobaan

- 1 Siapkan sebuah koin.
- 2 Lempar koin sebanyak 10 kali.
- 3 Catat hasil yang muncul setiap kali pelemparan pada tabel di samping.
- 4 Hitung banyak muncul angka dan gambar.

Percobaan ke-	Hasil (Angka / Gambar)	Tally (   )	
		Angka	Gambar
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Jumlah			

### Pertanyaan

- 1 Berapa kali muncul angka dan gambar?

Angka = \_\_\_\_\_ kali

Gambar = \_\_\_\_\_ kali

- 2 Apakah hasil percobaan sesuai dengan perkiraanmu? Jelaskan.

---

---

---



## Refleksi

**1. Apa yang kamu pelajari hari ini tentang peluang?**

.....  
.....

**2. Bagian mana yang paling kamu pahami?**

.....  
.....

**3. Bagian mana yang masih sulit dipahami?**

.....  
.....

**4. Apakah kegiatan hari ini menyenangkan? Jelaskan.**

.....  
.....

## Kesimpulan

**Peluang digunakan untuk mengetahui kemungkinan suatu kejadian terjadi.**

**Nilai peluang berada antara 0 sampai 1:**

- **peluang = 0 → kejadian mustahil**
- **peluang = 1 → kejadian pasti**

**Semakin besar nilai peluang, semakin besar kemungkinan kejadian tersebut terjadi.**