



SEKOLAH  
PENGGERAK

# LKPD Peluang

SMPN 52 Surabaya



Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik dapat menemukan ruang sampel dan titik sampel.

NAMA KELOMPOK :

KELAS : VIII - .....

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.



## **PETUNJUK PENGUNAAN LKPD**

- 1. Pada kegiatan 1 pahami dialog yang berlangsung.**
- 2. Isilah titik-titik dengan jawaban yang benar.**
- 3. Berdasarkan kegiatan yang telah kamu lakukan, buatlah rangkuman, tuliskan pada akhir kegiatan 1.**

## **DAFTAR ISI**

**Kegiatan 1 Hal 1-4**

**Kegiatan 2 Hal 5**





**Ada yang tau permainan monopoli ?**

**tanya Gugel guys ..  
nih !!**

## **Permainan Monopoli**



Monopoli adalah salah satu permainan papan (Board game) yang dimainkan oleh 2-4 pemain. Sistem permainannya adalah dengan melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah dan petak yang akan dipijak. Setiap pemain diberi bidak atau bisa kita sebut wong-wongan. Dengan bermodalkan uang kertas dan kocokan dadu, para pemain akan berlomba mengoleksi properti (petak) sebanyak mungkin untuk bisa menjadi pemenang. Selain menghibur, semua pemain juga sekaligus bisa belajar bisnis. Bidak ini digunakan untuk melangkah memutari papan monopoli. Tentu saja dari permainan tersebut terdapat nilai-nilai yang mengedukasi dan penuh pelajaran hidup. Berikut beberapa pelajaran hidup yang dapat kita peroleh dari permainan papan monopoli :

1. Melawan arus, maksudnya kita harus berani mengambil jalan yang bertentangan dengan orang lain selama itu benar.
2. Roda kehidupan selalu berputar, jadi jangan menyerah
3. Harta, kekayaan hanyalah sementara.
4. Senantiasa mentaati norma hukum yang berlaku.



**Pake berapa dadu ya ??**

**Kalo aku sih biasanya dua, biar cepet :)**

**Oh begitu..., oh iya mau tanya**



**Berapa ya jumlah mata dadu yang paling besar?**

**Kita hitung dulu yukk !**

| Dadu A →<br>Dadu B | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     |
|--------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1                  | (1,1) | (1,2) | (1,3) | (1,4) | (1,5) | (1,6) |
| 2                  | (2,1) | (2,2) |       |       |       |       |
| 3                  |       | (3,2) | (3,3) |       |       |       |
| 4                  |       |       |       | (4,4) |       |       |
| 5                  |       |       |       |       | (5,5) |       |
| 6                  |       |       |       |       |       | ( , ) |

**Itu kenapa dikosongin ya?**

**Ya dihitung sendiri gaes !!**

**Okelah kalau begitu,,**

**Dari hitunganmu berapa jumlah mata dadu paling besar?**

**..... , iya gak sih ?**

**Betul sekali**

**Terus kenapa kamu nulis dadu A itu 1 - 6 ?**

karena dadu kan punya 6 sisi, masing-masing diberi titik 1, 2, 3, 4, 5, 6

**Kalo dikaitkan ke materi tadi gimana ya?**

Jadi Titik sampel itu bisa kita lihat dari pertemuan kedua sisi dadu. Apa aja berarti?

berarti kita mengurutan dari dadu A sisi ke 1 dengan dadu B sisi ke 1, terus diulang sampai ke 6 ya? Misal : (1,1), (1,2) , dll. Iya gak?

Betul sekali, kalau ruang sampel ingat gak ?

**Ruang sampel itu kumpulan dari ..... sampel**

jadi ruang sampelnya dua dadu itu :  
 $\{(1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6)$   
 $(2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6)$   
 $(3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6)$   
 $(4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6)$   
 $(5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6)$   
 $(6,1), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6)\}$



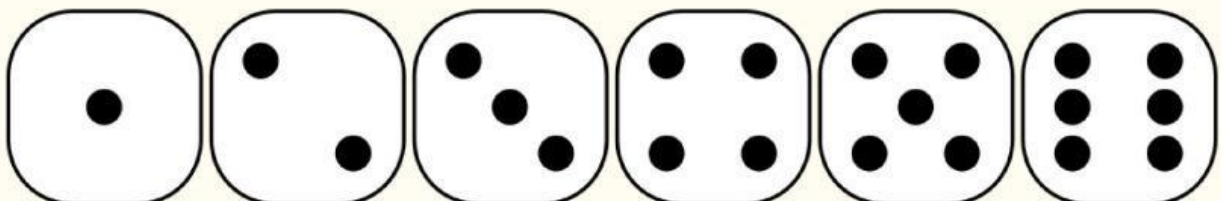


Kalau begitu berapa banyak titik sampel atau  $n(S)$  pada kedua dadu itu?

Dari perhitungan tadi  $n(S)$  ada .....

Jadi dapat kita simpulkan bahwa :

.....  
.....  
.....





Pada pertandingan sepak bola untuk menentukan tim yang memulai permainan pada umumnya dilakukan dengan pelemparan koin 1 kali, namun Rudi penasaran apakah ada perbedaan jika menggunakan 2 koin?

Uraikan percobaan yang dilakukan Rudi



| <del>Koin 1</del><br>Koin 2 |  |  |
|-----------------------------|--|--|
|                             |  |  |
|                             |  |  |



Berdasarkan Percobaan tersebut diperoleh :

Titik sampel koin 1 = ..... , .....

Titik sampel koin 2 = ..... , .....

**SEHINGGA :**

Ruang Sampel : { ..... , ..... , ..... , ..... }

Banyaknya titik sampel atau  $n$  (.....) = .....

