



Lembar Kerja Peserta Didik

Peluang

Nama Kelompok:

1.
2.
3.
4.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Peserta didik dapat Menentukan ruang sampel dari suatu percobaan.
- ✓ Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan titik sampel dari suatu percobaan.

PETUNJUK Pengerjaan

- ✓ Tuliskan nama anggota kelompok pada tempat yang telah disediakan.
- ✓ Kerjakan permasalahan yang ada bersama dengan anggota kelompokmu.
- ✓ Hasil tugas dipresentasikan kemudian dikumpulkan.

KEGIATAN 1

Perhatikan gambar berikut ini!

Apakah kalian mengetahui permainan tersebut?
Apakah kalian pernah memainkan permainan tersebut?
Bagaimana cara bermainnya?



Permainan tersebut adalah ular tangga. Pasti kalian pernah memainkan permainan tersebut, permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Ular tangga mempunyai makna akan kebajikan yang dilambangkan dengan tangga dan keburukan yaitu pada gambar ular. Cara bermainnya dengan melemparkan dadu untuk menggerakkan bidak, jumlah langkah yang didapatkan masing-masing pemain bergantung pada hasil yang didapatkan ketika melemparkan dadu.

Santi melemparkan dua dadu. Santi akan memenangkan permainan ular tangga jika jumlah mata dadu yang diperoleh adalah 6. Berapakah peluang Santi mendapat mata dadu yang berjumlah 6?

KEGIATAN 2

Perhatikan gambar berikut ini!



Dalam pertandingan sepak bola, wasit melakukan pengundian dengan menggunakan koin. Wasit akan melambungkan sebuah koin untuk menentukan tim manakah yang akan kick off terlebih dahulu. Jika muncul angka, maka tim Solo FC bermain terlebih dahulu dan jika muncul gambar, maka tim Persija yang akan bermain lebih dahulu.

Setelah wasit melambungkan uang logam, sisi apa yang terlihat pada uang tersebut:

- Mungkinkah muncul angka?
- Mungkinkah muncul gambar?

Tuliskan himpunan (misal himpunan S) kemungkinan-kemungkinan yang muncul dari sisi uang logam

$S = \dots$

Banyaknya anggota ruang sampel $n(S)$ dari uang logam adalah?
 $n(S) = \dots$

Himpunan S disebut himpunan ruang sampel



Yuk belajar lebih mendalam mengenai Ruang Sampel

Menentukan Ruang Sampel dengan Menggunakan Diagram Pohon

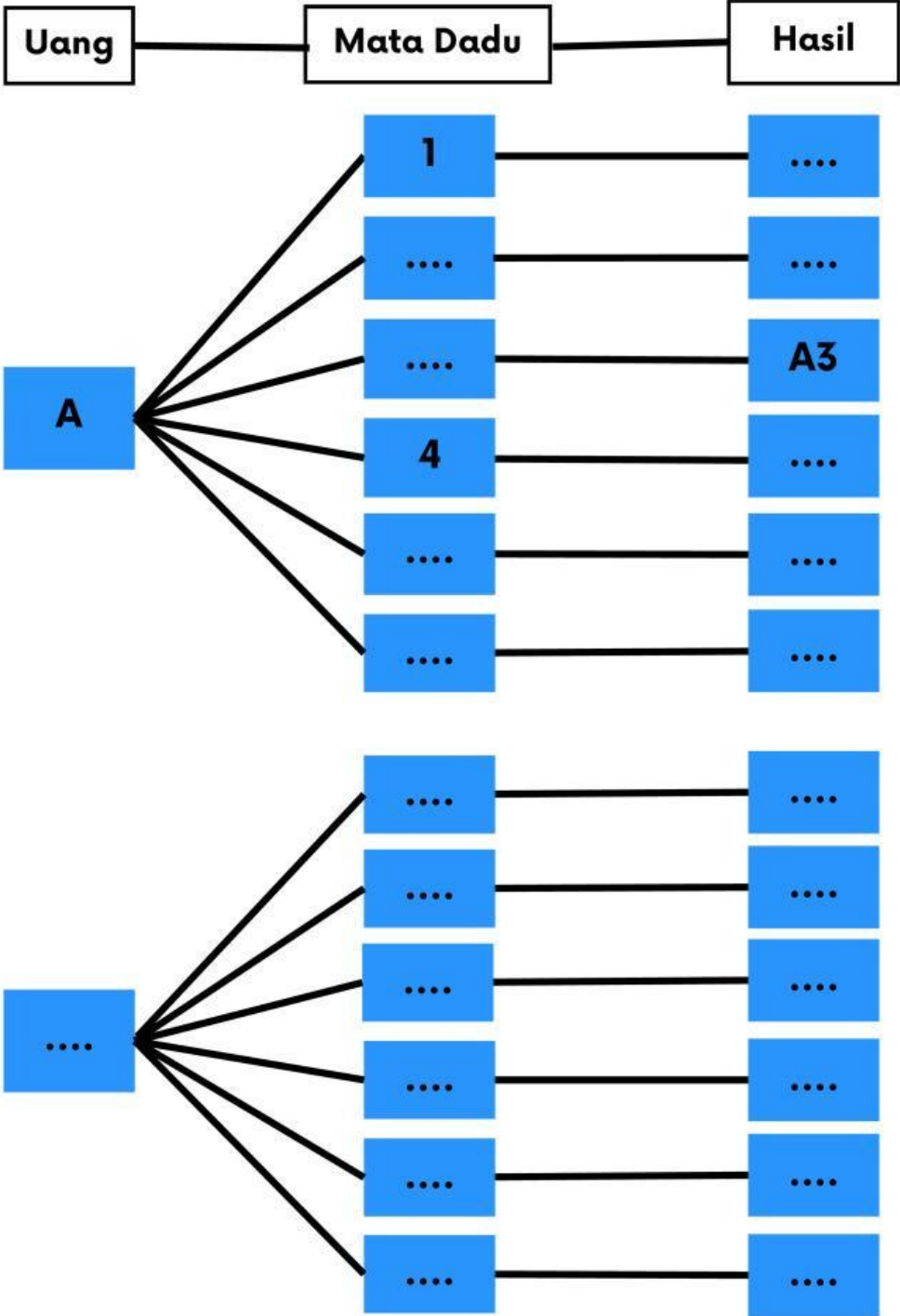
Desmita melakukan sebuah percobaan dengan melempar sebuah dadu dan sebuah uang logam secara bersamaan. Ada berapa kemungkinan yang terjadi?

Mata dadu sebanyak
1, 2, 3, 4, 5, dan 6

A = uang logam
menunjukkan angka

G = uang logam
menunjukkan gambar

Lengkapilah diagram pohon di bawah ini!



**Jadi, banyaknya
hasil
kemungkinan
yang terjadi
sebanyak**

...

Menentukan Ruang Sampel dengan Tabel

Sinta dan Cinta sedang bermain permainan ular tangga. Cinta menjadi orang pertama yang memulai permainan dengan melemparkan dua dadu secara bersamaan. Ada berapa kemungkinan yang terjadi?

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

Banyaknya kemungkinan dilemparkan dua dadu secara bersamaan adalah

Kejadian muncul mata dadu tiga adalah

....

Kejadian jumlah mata dadu yang muncul adalah 8 yaitu

....

Kerjakanlah permasalahan berikut ini!

Astri membeli 4 baju batik dengan motif yang berbeda dan 3 celana dengan gaya yang berbeda di Pasar Klewer. Astri membeli 4 baju batik dengan motif Sidomukti, Truntum, Sawat, dan Parang. Tentukanlah banyak cara Astri memasangkan baju batik dengan celana tersebut!



Motif Sidomukti



Motif Truntum



Motif Sawat



Motif Parang

Contoh: Menggunakan tabel untuk menentukan ruang sampel

Misalkan:

Batik motif sidomukti: B1

Batik motif truntum: B2

Batik motif sawat: B3

Batik motif parang: B4

Celana gaya pertama: C1

Celana gaya kedua: C2

Celana gaya ketiga: C3

		B2		
....				
C2			(B3, C2)	
....				

Jadi, banyak cara Astri memasangkan baju batik dengan celana adalah

....