



Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik

# E-LKPD



Nama : \_\_\_\_\_

Absen : \_\_\_\_\_



## Tujuan LKPD



1. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan terkait peluang kejadian
2. Peserta didik dapat membandingkan peluang kejadian



# Capaian Pembelajaran

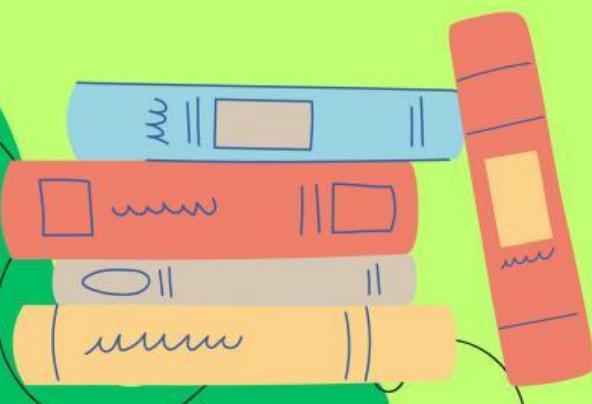


Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah dengan 1.000.000. Mereka dapat melakukan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 1000. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional dan menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio dan atau yang terkait dengan proporsi. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas beberapa bentuk bangun datar dan gabungannya. Mereka dapat mengonstruksi dan mengurai beberapa bangun ruang dan gabungannya, dan mengenali visualisasi spasial. Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk beberapa visualisasi dan dalam tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

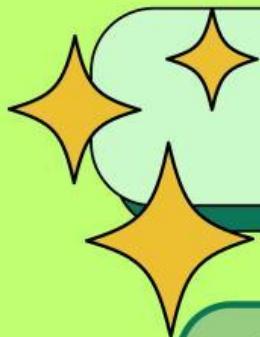
## Tujuan Pembelajaran



**Peserta didik dapat menentukan peluang kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.**



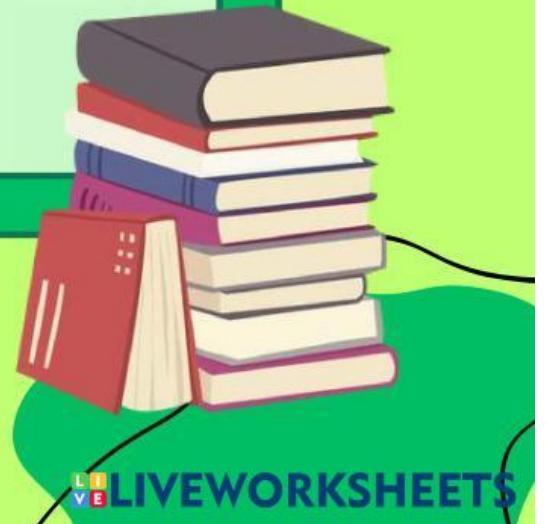
A<sup>o</sup>  
B<sup>o</sup>  
C<sup>o</sup>



# Petunjuk LKPD



- 1. Bersiaplah untuk pembelajaran**
- 2. Perhatikan setiap petunjuk yang diberikan**
- 3. Isilah jawaban dari pertanyaan dengan baik dan benar**
- 4. Silahkan bertanya kepada guru jika ada yang tidak dipahami**



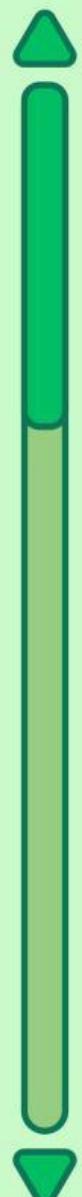


# Pendahuluan



000

Peluang kejadian merupakan salah satu konsep penting dalam matematika yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam aktivitas harian, kita sering dihadapkan dengan berbagai situasi yang melibatkan ketidakpastian dan kemungkinan, seperti perkiraan cuaca, permainan dadu, atau pengambilan kartu dari setumpuk kartu remi. Untuk memahami dan mengukur kemungkinan-kemungkinan tersebut secara sistematis, kita perlu mempelajari teori peluang. Materi peluang kejadian akan membantu kita menghitung seberapa besar kemungkinan suatu peristiwa dapat terjadi secara matematis.



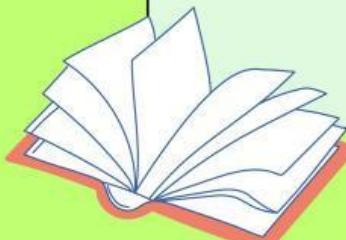


## Perhatikan Pertanyaan Ini!



X

Anak-anak, pernahkah kalian bermain ular tangga atau monopoli? Dalam permainan tersebut, kalian pasti menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan, bukan? Nah, pernahkah kalian berpikir, berapa kemungkinan kalian akan mendapatkan angka 6 saat melempar dadu? Atau berapa kemungkinan mendapatkan angka genap?!



### Jawaban

X

# Materi

Peluang adalah seberapa besar kemungkinan suatu kejadian terjadi dibandingkan dengan seluruh kemungkinan kejadian yang ada. Peluang dapat digunakan untuk membandingkan kemungkinan terjadinya dua atau lebih kejadian. Hal ini membantu kita membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan informasi yang tersedia

# Materi

Peluang dalam permainan dapat dihitung dengan melihat jumlah hasil yang diinginkan dibandingkan dengan total kemungkinan hasil

Membandingkan peluang dalam kejadian sehari-hari membantu kita membuat keputusan yang lebih tepat berdasarkan informasi yang tersedia

# Materi

Contoh:

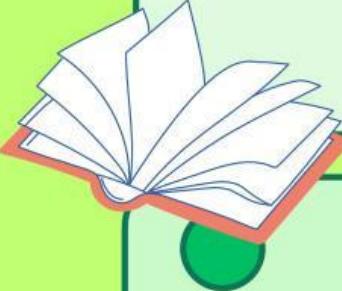
- Melempar koin: Peluang mendapatkan sisi gambar atau angka adalah sama, yaitu 1 dari 2 kemungkinan, sehingga permainan ini adil.
- Memilih antara 2 kotak hadiah. Kotak pertama berisi 4 bola biru dan 3 bola merah. Kotak kedua berisi 3 bola biru dan 4 bola merah. Jika mengambil bola biru akan memenangkan hadiah, maka kotak mana yang peluang lebih besar untuk menang adalah kotak pertama



## Jawablah Pertanyaan!

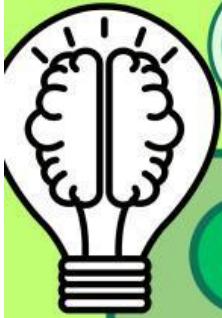


1. Jika Jesika memiliki 1 dadu. Sementara Dipta memiliki 2 dadu. Lalu mereka bermain untuk mendapatkan angka 4 terlebih dahulu. Apakah permainan mereka sudah adil atau belum?

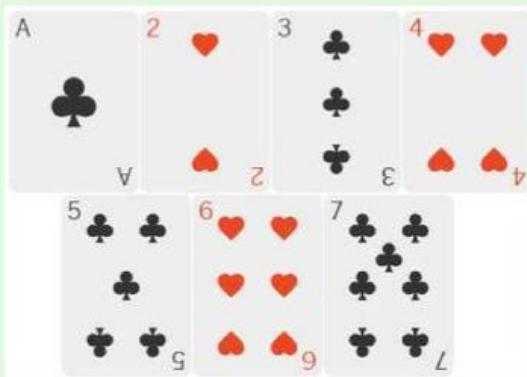


2. Jika Arif memiliki 1 dadu. Sementara Jeandra memiliki 2 dadu. Lalu mereka bermain untuk mendapatkan 2 mata dadu 3 terlebih dahulu. Apakah permainan mereka sudah adil atau belum?

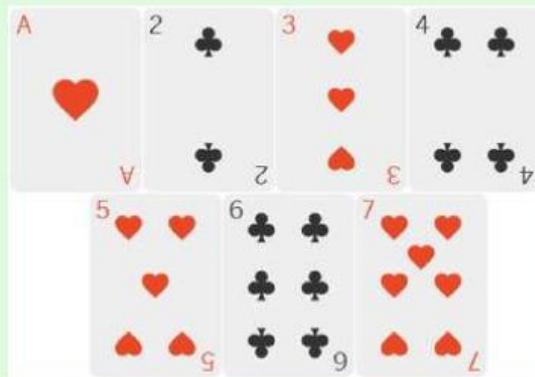
# Perhatikan Pertanyaan Ini!



3. Dari dua tumpukan kartu dibawah ini manakah peluang terambilnya kartu merah lebih besar? Jelaskan!



Tumpukan pertama



Tumpukan kedua



# Perhatikan Pertanyaan Ini!

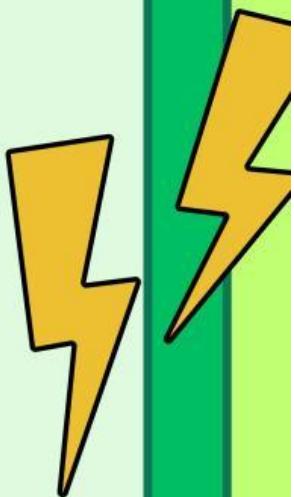
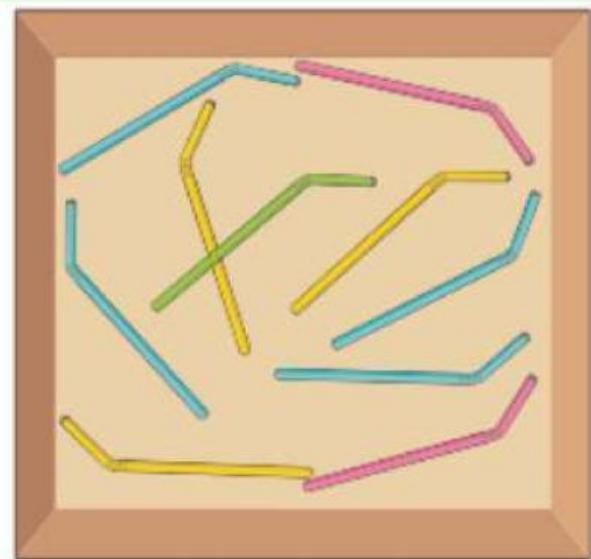


4. Apa warna dengan peluang paling besar saat barang diambil secara acak?

Kotak A



Kotak B

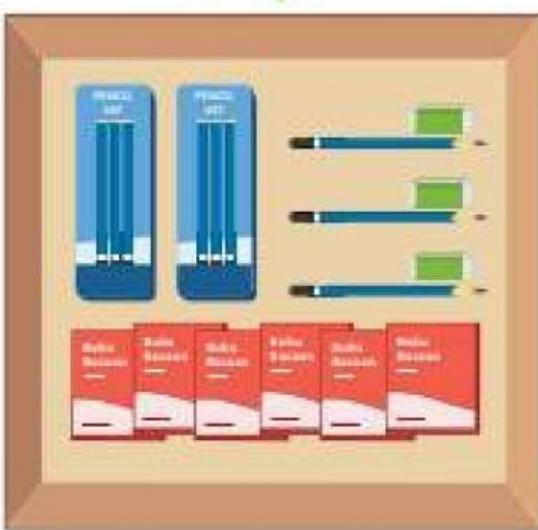


## Perhatikan Pertanyaan Ini!

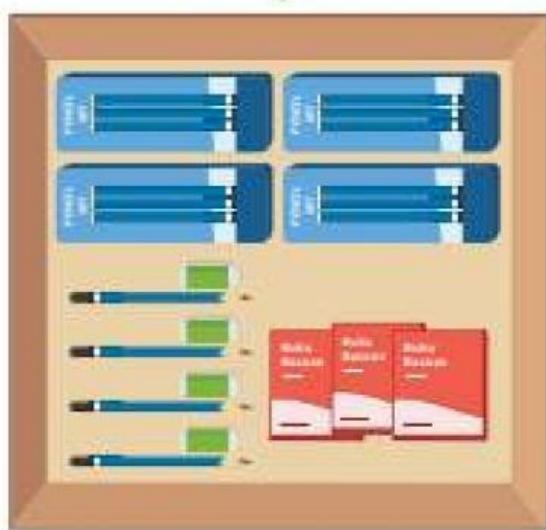


5. Sekolah Diana sedang membagikan bingkisan berupa peralatan tulis kepanti asuhan. Setiap anak bisa memilih secara acak salah satu dari dua kotak berikut.

Kotak 1



Kotak 2



Kotak mana yang harus dipilih oleh anak yang menginginkan:

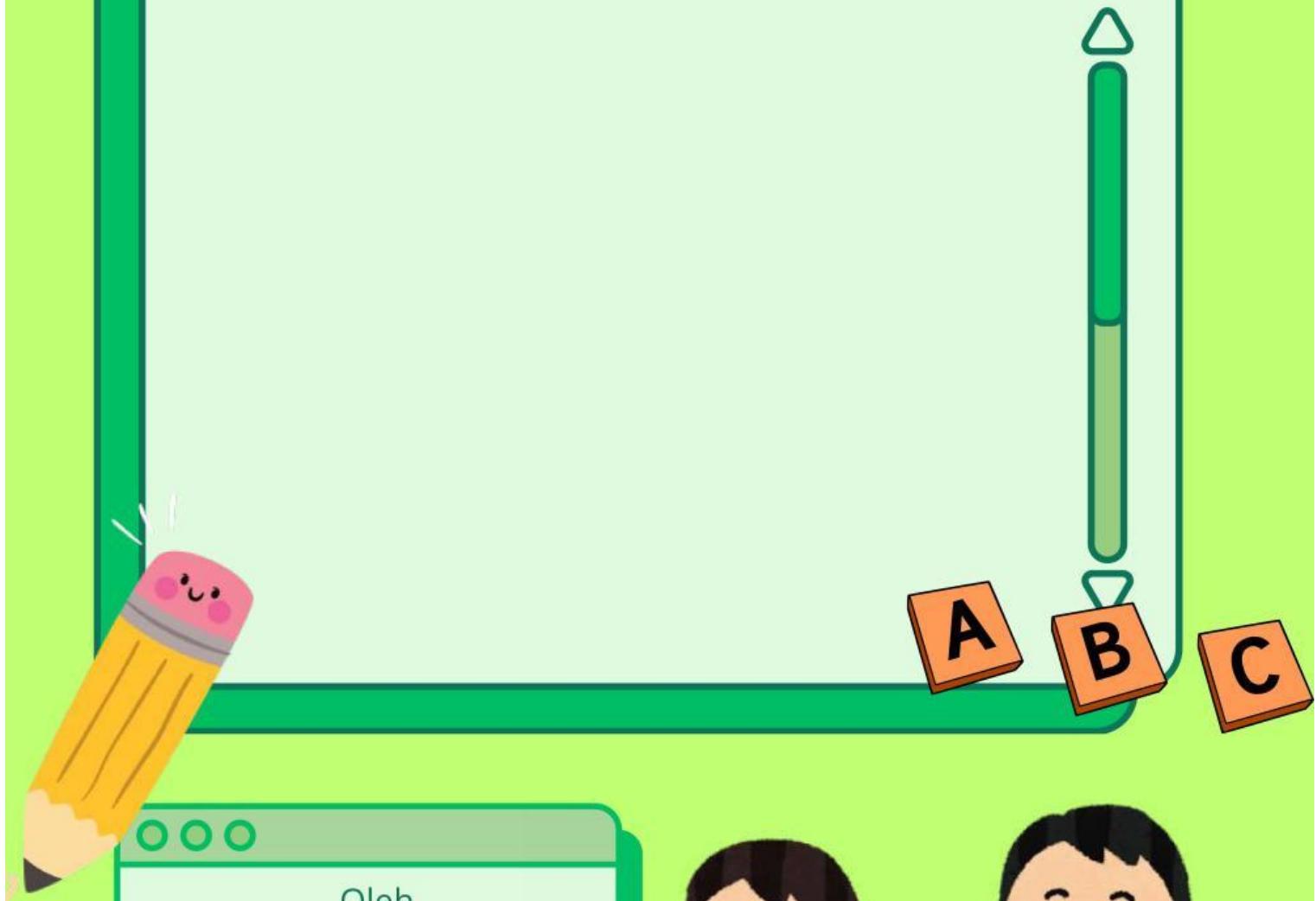
- a. kotak pensil?
- b. buku bacaan?
- c. pensil dan penghapus?

# Persentasikan Hasil Kerjamu Didepan Kelas!



## Kesimpulan

- □ ×



Oleh  
Salsabilla Maharani  
22129222

Dosen Pengampu  
Masniladevi S.Pd, M.Pd  
Fadila Suciana M.Pd