



# E-LKPD

## PERTEMUAN 1

### RUANG SAMPEL SEBUAH KEJADIAN

#### TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menjelaskan pengertian ruang sampel sebuah kejadian, dan menentukan ruang sampel dan kejadian suatu percobaan.

#### PANDUAN PENGGUNAAN E-LKPD

- Bacalah dengan teliti setiap langkah-langkah yang diberikan pada LKPD dengan cermat
- Diskusikan dan jawablah setiap pertanyaan dengan mengisi kolom/tempat yang disediakan
- Periksa kembali hasil pekerjaan kalian dan serahkan kepada guru secara online
- Setelah mengerjakan LKPD, kelompok terpilih akan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas

Kelas: X -

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok:

- 
- 
- 
- 
- 
- 





## RUANG SAMPEL SEBUAH KEJADIAN

Sebelum pertandingan sepak bola dimulai biasanya wasit memanggil kedua kapten kesebelasan tersebut kemudian melakukan pengundian untuk menentukan kesebelasan mana yang akan memainkan bola terlebih dahulu. Pengundian biasanya dengan cara melambungkan sekeping mata uang. Sebelum melambungkan mata uang tersebut wasit meminta kapten kesebelasan masing-masing untuk memilih “angka” atau “gambar”. Cara seperti di atas merupakan salah satu contoh percobaan. Pada percobaan pelemparan sekeping mata uang logam di atas, hasil yang mungkin adalah muncul gambar (G) atau angka (A). Misalkan himpunan semua hasil yang mungkin adalah  $S$ , maka:

$$S = \{A, G\}$$

$S$  disebut ruang sampel sedang anggota-anggotanya yaitu  $A$  dan  $G$  disebut titik-titik sampel. Untuk lebih memahami ruang sampel dan titik sampel dari suatu percobaan, maka lakukan percobaan- percobaan berikut!

### AKTIVITAS 1



Lakukan Percobaan berikut bersama teman dalam satu kelompokmu. Sediakan sebuah kantong yang berisi 3 kelereng berwarna merah (M), hijau (H) dan kuning (K). Dengan mata tertutup ambil satu kelereng dari kantong tersebut. Catatlah kelereng yang terambil kemudian kembalikan, suruh seluruh anggota kelompok melakukan hal serupa satu persatu dan jangan lupa mencatat warna kelereng yang terambil. Dengan memperhatikan hasil percobaan tersebut, jawablah pertanyaan berikut!

Mungkinkah kelereng warna hijau terambil dari kantong tersebut? .....

Mungkinkah kelereng warna biru terambil dari kantong tersebut?

Mengapa? .....

Jadi kelereng yang mungkin terambil dari kantong hanyalah berwarna ....., ....., dan .....

Ruang Sampel ( $S$ ) = { ..... }

Titik Sampel adalah .....







## AKTIVITAS 2



Sediakan 9 gulungan kertas undian masing-masing memuat nomor-nomor undian ; 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 dan 17. Ambil secara acak satu kertas undian tersebut, setelah selesai kembalikan. Mintalah teman yang lain melakukannya.

Mungkinkah yang terambil nomor undian 1? ....

Mungkinkah yang terambil nomor undian 10? ....

Sebutkan semua nomor undian yang mungkin terambil.

Jadi  $S = \{ \dots\dots\dots \}$

## AKTIVITAS 3



Lemparkan ke atas dua keping mata uang bersama-sama, kemudian catatlah semua kejadian yang mungkin! Kejadian yang mungkin terjadi adalah mata uang pertama muncul angka (A) dan mata uang kedua muncul angka (A) dan ditulis (A,A).

(A,A) merupakan salah satu contoh titik sampel dari percobaan tersebut.

Sebutkan semua kejadian yang mungkin dari percobaan tersebut!

Jadi  $S = \{ \dots\dots\dots \}$

Dari aktivitas yang sudah kalian lakukan, simpulkan pengertian ruang sampel suatu percobaan dengan bahasamu sendiri!

Jawab:

