



Kurikulum  
Merdeka

# E-LKPD MATEMATIKA PELUANG



Bhatari Yustisia



## NAMA ANGGOTA KELOMPOK



Nama anggota kelompok:

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

## IDENTITAS E-LKPD

Mata pelajaran : Matematika  
Kelas : X  
Semester : Genap  
Alokasi waktu : 20 Menit  
Materi : Peluang



## PETUNJUK

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan e-LKPD
2. Lengkapilah identitas kelompok
3. Bacalah setiap panduan dan petunjuk dalam e-LKPD dengan cermat
4. Selesaikan kegiatan yang ada di e-LKPD dengan baik, benar, dan bertanggung jawab
5. Diskusikan jawaban dengan anggota kelompok
6. Konsultasikan dengan guru apabila mengalami kesulitan

## CAPAIAN PEMBELAJARAN



Peserta didik dapat menjelaskan peluang dan menentukan frekuensi harapan dari kejadian majemuk. Mereka menyelidiki konsep dari kejadian saling bebas dan saling lepas, dan menentukan peluangnya.

## TUJUAN PEMBELAJARAN



Setelah pembelajaran, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aturan penjumlahan dengan tepat



Setelah pembelajaran, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aturan perkalian dengan tepat

## PROFIL PELAJAR PANCASILA

Dimensi	Elemen
Bergotong Royong	Bekerja sama menyelesaikan permasalahan
Berpikir Kritis	Memperoleh dan menganalisis informasi
Kreatif	Mengeksplorasi budaya

# Langkah-Langkah Problem Based Learning (PBL)

## 1. Orientasi Masalah

Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diberikan guru untuk diselesaikan

## 2. Mengorganisasikan Peserta Didik

Peserta didik melakukan klasifikasi informasi dan data tentang masalah yang ada

## 3. Membimbing Penyelidikan Kelompok

Peserta didik mengolah hasil pengumpulan informasi/data untuk digunakan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah

## 4. Pengembangan & Penyajian Hasil Karya

Peserta didik merumuskan dan menetapkan solusi (pemecahan masalah) serta menyusun laporan hasil diskusi penyelesaian permasalahan diberikan, yang kemudian peserta didik mempresentasikan solusi yang dikemukakan untuk penyelesaian masalah di depan kelas

## 5. Analisis dan Evaluasi

Peserta didik merevisi, menganalisis, mengevaluasi terhadap pemecahan masalah dalam diskusi kelas

## AYO MENGINGAT KEMBALI!

Pasangkanlah setiap istilah dengan definisi yang tepat!

Ruang Sampel •

• Anggota ruang sampel

Titik Sampel •

• Himpunan yang memuat semua kemungkinan hasil dari suatu percobaan

Kejadian •

• Himpunan yang memuat hasil percobaan dengan kriteria tertentu

## TAHU KAH KAMU?

Aturan perkalian digunakan ketika suatu peristiwa terjadi melalui beberapa tahap yang berurutan. Jika tahap pertama dapat dilakukan dengan  $r_1$  cara, tahap kedua dengan  $r_2$  cara, dan seterusnya hingga tahap ke- $n$  dengan  $r_n$  cara, maka banyaknya cara untuk melaksanakan seluruh rangkaian peristiwa tersebut adalah  $r_1 \times r_2 \times \dots \times r_n$ .

Aturan penjumlahan digunakan ketika suatu peristiwa terdiri dari beberapa pilihan yang tidak terjadi bersamaan. Jika pilihan pertama ada  $r_1$  cara, pilihan kedua ada  $r_2$  cara, dan seterusnya hingga pilihan ke ke- $n$  ada  $r_n$  cara, maka banyaknya cara untuk melaksanakan seluruh rangkaian peristiwa tersebut adalah  $r_1 + r_2 + \dots + r_n$ .

## AYO MENGUMPULKAN INFORMASI!

Lengkapilah informasi berikut berdasarkan data kandidat yang tersedia!

1. Terdapat █ orang siswi kelas 10 yang menjadi kandidat.
2. Terdapat █ orang siswi kelas 10 yang menjadi kandidat.
3. Total kandidat yang mungkin dipilih adalah █ orang.
4. Banyak cara memilih satu orang dari kelas 10 ( $r_1$ ) adalah █ cara.
5. Banyak cara memilih satu orang dari kelas 10 ( $r_2$ ) adalah █ cara.
6. Peristiwa memilih satu orang wakil ini merupakan █, maka digunakan aturan █.

## PENYELESAIAN

Karena peristiwa memilih satu orang wakil ini merupakan █, maka digunakan aturan █

$$\text{Banyak cara} = r_1 \quad r_2$$

$$\text{Banyak cara} = \boxed{\phantom{0}} \quad \boxed{\phantom{0}} \quad \boxed{\phantom{0}}$$

$$\text{Banyak cara} = \boxed{\phantom{0}}$$

Jadi, banyak cara sekolah memilih wakilnya adalah █ cara.

Setiap kebaikan kecil adalah satu cara untuk bermakna. Jika hari ini kamu punya 3 cara menolong orang dan 2 cara untuk belajar, artinya kamu punya 5 alasan untuk bangga pada dirimu sendiri.



## KEGIATAN I

### FAKTA BUDAYA



Tari Dewa Memanah adalah tarian sakral dalam Erau Adat Kutai Kartanegara Ing Martadipura. Sebagai warisan Kesultanan, tarian ini menampilkan Dewa yang memanah ke empat penjuru mata angin sebagai simbol penolak gangguan serta permohonan keselamatan dan kelancaran ritual.

### AYO MENYELESAIKAN MASALAH!



SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang akan mengirimkan 1 orang siswi sebagai perwakilan untuk mengikuti lomba Tari Dewa Memanah. Berdasarkan hasil seleksi awal di ekstrakurikuler seni tari,

terpilih kandidat sebagai berikut:

- 3 siswi kelas 10: Ayu, Dila, dan Manda
- 2 siswa kelas 11: Zaskia dan Nisa

Pihak sekolah hanya boleh memilih satu orang siswi terbaik untuk menjadi wakil sekolah. Tentukan banyak cara sekolah memilih wakilnya!



## AYO MEMPRESENTASIKAN!

Presentasikan hasil dari diskusi kelompok kalian dengan percaya diri di depan kelas!

## ANALISIS DAN EVALUASI

Tuliskan kesimpulan kalian!



## KEGIATAN 2

### FAKTA BUDAYA



Museum Mulawarman adalah tempat yang menyajikan informasi dan koleksi sejarah serta budaya Kerajaan Kutai

Pulau Kumala adalah pulau yang terletak di tengah aliran Sungai Mahakam di Kecamatan Tenggarong dan memiliki nilai historis yang cukup kuat bagi masyarakat setempat

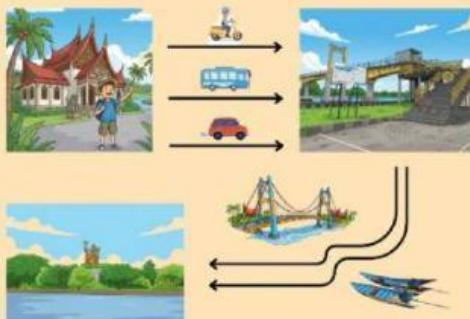


Jembatan Repo-Repo adalah jembatan yang menghubungkan daratan utama Tenggarong dengan kawasan rekreasi Pulau Kumala

Ketinting adalah perahu bermesin tempel yang lincah dan berukuran kecil, bagian tak terpisahkan dari budaya khas Kutai



## AYO MENYELESAIKAN MASALAH!



Seorang wisatawan baru saja selesai melihat singgasana Sultan di Museum Mulawarman dan ingin melanjutkan perjalanan ke Pulau Kumala. Terdapat dua tahapan perjalanan yang harus dilalui secara berurutan:

- Tahap 1 (Museum ke Dermaga): Tersedia 3 pilihan kendaraan darat: Sepeda Motor, Mobil, atau Bus.
- Tahap 2 (Dermaga ke Pulau Kumala): Tersedia 2 pilihan cara menyeberang: Jembatan Penyeberangan atau Ketinting.

Tentukan berapa banyak variasi rute perjalanan yang dapat dibentuk dari Museum hingga sampai ke Pulau Kumala!

## AYO MENGUMPULKAN INFORMASI!

Lengkapilah informasi berikut berdasarkan data yang tersedia!

1. Terdapat  pilihan kendaraan pada tahap 1 ( $r_1$ ).
2. Terdapat  pilihan kendaraan pada tahap 1 ( $r_2$ ).
3. Wisatawan tersebut harus melalui tahapan yang  untuk sampai ke Pulau Kumala.
5. Karena peristiwa ini merupakan dua tahapan yang , maka digunakan .

## PENYELESAIAN

Karena wisatawan tersebut harus melalui tahapan perjalanan yang yang , maka digunakan aturan .

Banyak variasi =  $r_1 \quad r_2$

Banyak variasi =  $\quad \quad$

Banyak variasi =  $\quad$

Jadi, variasi rute perjalanan yang dapat dibentuk dari Museum hingga sampai ke Pulau Kumala adalah  $\quad$  rute perjalanan.

## AYO MEMPRESENTASIKAN!

Presentasikan hasil dari diskusi kelompok kalian dengan percaya diri di depan kelas!

## ANALISIS DAN EVALUASI

Tuliskan kesimpulan kalian!