

[NILAI PELUANG]

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk Pengerjaan:

1. Lengkapi identitas lembar kerja dengan informasi yang tepat dan lengkap.
2. Baca dan pahami lembar kerja dengan seksama dan teliti. pahami setiap kata dan kalimat dengan baik agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengerjakan.
3. Isi bagian yang kosong sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
4. Jika ada bagian yang masih belum jelas atau sulit dipahami, jangan ragu untuk bertanya kepada guru.

Pertemuan 2



1. Prediction (Prediksi)

Perhatikan ilustrasi berikut.

Terdapat dua permainan:

- permainan 1: Lempar undi koin, menang jika muncul sisi gambar.
- permainan 2: Lempar undi dadu, menang jika muncul mata dadu 1 atau 5.

Pertanyaan Prediksi:

Permainan manakah yang menurut kalian lebih menguntungkan?

Jawab :

Jelaskan alasan kalian berdasarkan dugaan awal.

Jawab :

2. Observation (Observasi)

Perhatikan pendapat Sondang berikut.

Sondang memilih permainan dadu karena memiliki dua kemungkinan menang (1 atau 5), sedangkan permainan koin hanya satu kemungkinan menang.

Pertanyaan:

Apakah kalian setuju dengan pendapat Sondang?

Jawab :

YA

TIDAK

Mengapa hanya menghitung banyak kemungkinan belum cukup untuk menentukan peluang?

Jawab :

3. Explanation (Penjelasan)

Perhatikan definisi berikut:

Peluang suatu kejadian adalah bilangan yang menunjukkan kemungkinan terjadinya suatu kejadian.

Jika semua hasil sama mungkin terjadi, maka:

Jawab :

$P(A) = \dots\dots\dots$

Contoh: Sebuah tas berisi 5 bola bergambar burung maleo dan 3 bola bergambar komodo.

Jawab :

Banyak anggota ruang sampel $n(S) = \dots\dots\dots$

Kejadian terambil bola komodo: $n(A) = \dots\dots\dots$

Peluang: $P(A) = \dots\dots\dots = \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$

4. Elaboration (Elaborasi)

- Menentukan Peluang

Satu pak kartu bernomor 10–20 diambil satu kartu secara acak. Tentukan peluang terambil kartu bernomor genap dalam:

Jawab :

pecahan biasa =

pecahan desimal =

persentase =

- Rentang Nilai Peluang

Paulina melempar sebuah dadu.
Tuliskan ruang sampelnya.

Jawab :

Tentukan kejadian:

mendapat mata dadu 7

mendapat mata dadu
bilangan prima

mendapat mata dadu
lebih dari 0

{2, 3, 5}

{1, 2, 3, 4, 5}

{7}

{1, 3, 5}

{2, 4, 6}

{0}

{1, 2, 3}

Bandingkan banyak anggota kejadian dengan ruang sampel.

Jawab :

Ruang sampel =
Kejadian 7 =
Kejadian bilangan prima =
Kejadian > 0 =

• Kejadian Pasti & Mustahil

Tentukan jenis kejadian berikut (pasti / mustahil / mungkin):

1). Mengambil satu kartu remi dan memperoleh kartu Queen.

☐

Kejadian Pasti

☐

Kejadian Mustahil

☐

Kejadian Mungkin

2). Melempar sebuah dadu dan memperoleh bilangan asli.

☐

Kejadian Pasti

☐

Kejadian Mustahil

☐

Kejadian Mungkin

3). Mengambil satu bola merah dari tas berisi 17 bola putih.

☐

Kejadian Pasti

☐

Kejadian Mustahil

☐

Kejadian Mungkin

- Peluang Komplemen

Perhatikan pasangan kejadian berikut:

Mendapat sisi angka $\leftrightarrow$ sisi gambar (koin)

Mendapat dadu 1 atau 6 $\leftrightarrow$ dadu 2,3,4,5

Pertanyaan:

1) Apa yang dimaksud dengan komplemen suatu kejadian?

Jawab :

2) Jika peluang kejadian A adalah $P(A)$, tentukan peluang komplemennya.

Jawab :

5. Write (Menulis)

Tuliskan kesimpulan dengan bahasa kalian sendiri mengenai:

Apa yang dimaksud dengan peluang suatu kejadian.

Jawab :

Mengapa dalam menentukan peluang perlu memperhatikan ruang sampel.

Jawab :

Perbedaan antara kejadian pasti, kejadian mustahil, dan kejadian mungkin

Jawab :

6. Evaluation (Evaluasi)

Jawablah pertanyaan berikut.

Jika peluang suatu kejadian adalah 0, kejadian tersebut termasuk kejadian?

Jawab :

Jika peluang suatu kejadian adalah 1, kejadian tersebut termasuk kejadian?

Jawab :

Jika $P(A) = 0,35$, tentukan $P(A^c)$!

Jawab :