



LKPD PELUANG

RUANG SAMPEL DAN TITIK SAMPEL



Kelas

11

Kelompok : _____

Kelas : _____

Anggota Kelompok



Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menentukan titik sampel serta ruang sampel dari suatu percobaan peluang sederhana melalui kegiatan pemecahan masalah.

Tujuan Pembelajaran

1. Menemukan pengertian titik sampel dan ruang sampel melalui kegiatan pemecahan masalah.
2. Menentukan ruang sampel dengan cara mendaftar, diagram pohon, dan tabel.
3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ruang sampel dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menyajikan hasil diskusi kelompok secara aktif dan percaya diri.

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap bagian dengan saksama.
2. Kerjakan kegiatan secara berkelompok (4-5 orang)
3. Diskusikan setiap pertanyaan dengan teman kelompokmu.
4. Tuliskan hasil diskusi di tempat yang tersedia
5. Presentasikan hasil diskusi di depan kelas bersama teman kelompok



Kegiatan 1-Orientasi Masalah



Aktivitas

Perhatikan Permasalahan Berikut!



Panitia sebuah permainan ingin membuat undian menggunakan koin dan dadu. Agar permainan berjalan adil, panitia harus mengetahui semua kemungkinan hasil yang dapat muncul.

Namun, panitia kebingungan dan memunculkan pertanyaan:

- Bagaimana cara menentukan semua kemungkinan hasil?
- Apakah ada cara yang lebih mudah agar tidak ada hasil yang terlewat?



DADU



SPINNER



Kegiatan 1- Orientasi Masalah

Setelah memahami permasalahan yang ada pada ilustrasi diatas, diskusikan pertanyaan berikut ini dan jawablah pada kolom yang telah disediakan!

1

Bagaimana cara mengetahui semua hasil yang mungkin muncul?

2

Mengapa semua kemungkinan hasil perlu diketahui?

3

Bagaimana cara agar hasil yang diperoleh tidak ada yang terlewat?



Kegiatan 2- Mengorganisasi

- Diskusikan masalah yang diberikan bersama kelompok.
- Tuliskan hasil pengamatan dan pendapat kelompok.
- Setiap anggota harus aktif berdiskusi.
- Siapkan hasil diskusi untuk dipresentasikan.

Hasil Diskusi

Tuliskan hasil diskusi kelompokmu mengenai permasalahan di atas!

$y = \log x$
x



Kegiatan 3- Membimbing Penyelidikan



Petunjuk 1: Menemukan Konsep Ruang Sampel

Sebuah koin dilempar satu kali.
Tuliskan semua kemungkinan hasil yang muncul!



Diskusikan:

1. Ada berapa kemungkinan hasil?
2. Apakah semua hasil sudah dituliskan?
3. Menurut kelompokmu, apa nama himpunan semua kemungkinan hasil tersebut?
4. Apa nama setiap anggota himpunannya?



Petunjuk 2: Menentukan Ruang Sampel dengan Cara Mendaftar

Tiga koin dilempar secara bersamaan. Tuliskan semua kemungkinan hasil yang muncul!



Diskusikan:

1. Bagaimana cara kelompokmu menentukan seluruh kemungkinan hasil?
2. Mengapa hasil harus ditulis secara sistematis?
3. Ada berapa banyak hasil yang mungkin muncul?





Kegiatan 3- Membimbing Penyelidikan



Petunjuk 3:

Menentukan Ruang Sampel dengan Diagram Pohon

Buat diagram pohon dari pelemparan dua koin!



Gambarlah diagram disini!

Diskusikan:

1. Apakah hasil pada diagram pohon sama dengan cara mendaftar?
2. Menurutmu, kapan diagram pohon lebih mudah digunakan?





Kegiatan 3- Membimbing Penyelidikan



Petunjuk 4: Menentukan Ruang Sampel dengan Tabel

Dua dadu dilempar secara bersamaan.
Lengkapilah tabel ruang sampel dan tentukan banyak titik sampelnya.



Gambarlah tabel disini!

Diskusikan:

1. Ada berapa pasangan yang terbentuk?
2. Bagaimana cara menentukan banyak titik sampel?
3. Menurut kelompokmu, metode tabel cocok digunakan pada percobaan seperti apa?

JAWAB:



Kegiatan 4- Menyajikan



Petunjuk :

Presentasikan hasil diskusi kelompok mengenai:

1. Pengertian ruang sampel.
2. Pengertian titik sampel.
3. Cara menentukan ruang sampel.
4. Metode yang paling mudah digunakan menurut kelompok.



Kegiatan 5- Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Refleksi:

1. Apa yang kamu pelajari hari ini?
2. Bisakah kamu mengerjakan soal peluang dengan tepat?
3. Bagaimana cara menentukan ruang sampel?
4. Metode mana yang paling mudah menurutmu?
5. Apakah pembelajaran dengan memecahkan masalah membantu memahami materi?
6. Kesulitan apa yang kamu alami selama diskusi?

KESIMPULAN

Tulis hal - hal yang telah kalian dapatkan dari pembelajaran hari ini!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Anggota Kelompok

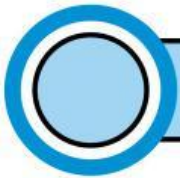


Tujuan Pembelajaran

1. Menentukan titik sampel dan ruang sampel.
2. Menentukan banyak titik sampel suatu percobaan.
3. Menyelesaikan masalah peluang sederhana.

Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD secara berkelompok.
2. Diskusikan jawaban bersama anggota kelompok.
3. Tuliskan langkah pengerjaan dengan jelas.



SOAL

1

Sebuah koin dan sebuah dadu dilempar secara bersamaan.

- Tentukan banyak titik sampel
- Tentukan peluang muncul gambar dan mata dadu 4

2

Dua dadu dilempar secara bersamaan.

Tentukan peluang jumlah kedua mata dadu sama dengan 8!

3

Dalam sebuah kotak terdapat 6 bola merah, 5 bola biru, dan 4 bola hijau.

- Tentukan peluang terambil bola merah
- Tentukan peluang terambil bola bukan hijau

4

Sebuah huruf dipilih secara acak dari kata 'PELUANG'.

- Tentukan peluang terambil huruf vokal
- Tentukan peluang terambil huruf P

5

Sebuah kartu bernomor 1 sampai 10 diambil secara acak. Tentukan peluang terambil bilangan genap



JAWABAN

Blank area for writing answers.



REFLEKSI

RATE PEMBELAJARAN HARI INI



...../100

Pengalaman singkat

Tuliskan pengalaman kelompokmu selama pembelajaran hari ini!

$y = \log x$
→ x