LKPD
MATEMATIKA

Peluang IX SMP

Nama: **Kelas:**

Disusun oleh:

Nesha Nahdatul Adha (208240023)

LIVEWORKSHEETS

A. Kompetensi Dasar

1. Menjelaskan peluang suatu kejadian
2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang

B. Indikator Pencapaian Pembelajaran

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian peluang
2. Menentukan ruang sampel dari suatu percobaan
3. Mengidentifikasi kejadian dari ruang sampel
4. Menghitung peluang suatu kejadian
5. Melakukan percobaan sederhana terkait peluang
6. Menyajikan hasil percobaan dalam bentuk tabel
7. Membandingkan peluang teori dan peluang percobaan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami konsep peluang dengan benar
2. Menentukan ruang sampel dan kejadian
3. Menghitung peluang suatu kejadian dengan tepat
4. Mengaitkan peluang dengan kehidupan sehari-hari

LIVEWORKSHEETS

D. Materi Singkat

1. Pengertian Peluang

Peluang adalah kemungkinan suatu kejadian dapat terjadi.

Contoh dalam kehidupan sehari-hari:

- Peluang mendapat angka 6 saat melempar dadu
- Peluang muncul gambar saat melempar koin

Nilai peluang berada antara 0 sampai 1.

- Jika peluang = 0 → kejadian mustahil terjadi
- Jika peluang = 1 → kejadian pasti terjadi

2. Ruang Sampel

Ruang sampel adalah seluruh kemungkinan hasil yang mungkin muncul.

Contoh:

Jika sebuah dadu dilempar satu kali, maka ruang sampelnya adalah:

S = { }

Jika sebuah koin dilempar satu kali, maka ruang sampelnya adalah:

S = { }

Rumus peluang adalah:

P(A) = n (A)/n (S)

Keterangan:

- P(A) = peluang kejadian A
- n(A) = banyak kejadian yang diinginkan
- n(S) = banyak seluruh ruang sampel

LIVEWORKSHEETS

Contoh Soal

- **Contoh 1**

Sebuah dadu dilempar satu kali. Tentukan peluang muncul angka kurang dari 4.

Jawab:

Ruang sampel: S = { **}**

Angka kurang dari 4 = { **}**

Banyak kejadian yang diinginkan =

Banyak seluruh kejadian =

P = 3/6

= 1/2

- **Contoh 2**

Sebuah koin dilempar satu kali. Tentukan peluang muncul gambar.

Jawab:

Ruang sampel: S = { **}**

Kejadian yang diinginkan = { **}**

P(**) = 1/2**

LIVEWORKSHEETS

E. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap instruksi dengan teliti
2. Kerjakan secara berkelompok (2–4 orang)
3. Diskusikan jawaban bersama kelompok
4. Tuliskan jawaban dengan rapi dan jelas
5. Jika mengalami kesulitan, tanyakan kepada guru

Selamat mengerjakan, nikmati proses belajarnya ya 😊

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN 1 (EKSPLORASI)

Sebuah dadu dilempar satu kali.

Lengkapilah jawaban berikut!

1. Ruang sampel pelemparan dadu adalah

   S = { _____ , _____ , _____ , _____ , _____ , _____ }

2. Peluang muncul angka genap adalah

   P(genap) = $\frac{_____}{_____}$

Ingat!

Peluang suatu kejadian = $\frac{\text{banyak kejadian yang diinginkan}}{\text{banyak semua kemungkinan}}$

Tujuan:
Menentukan ruang sampel dan peluang dari suatu kejadian sederhana.

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN 2 (DISKUSI KELOMPOK)

Keterangan:
A = angka
G = gambar

Dua koin dilempar bersamaan.

Lengkapilah jawaban berikut!

1. Ruang sampel pelemparan dua koin adalah

   S = { _____ , _____ , _____ , _____ }

2. Peluang muncul satu angka dan satu gambar adalah

   P = _____
   _____

Ingat!

Peluang suatu kejadian = $\frac{\text{banyak kejadian yang diinginkan}}{\text{banyak semua kemungkinan}}$

Diskusikan!

- Hasil manakah yang paling mungkin muncul?
- Mengapa menurut kelompokmu demikian?

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN 3
(PERCOBAAN)

Lempar sebuah koin sebanyak 10 kali.

Catat hasil pelemparanmu pada tabel berikut!

Percobaan ke-	Hasil (Angka / Gambar)	Tally (|)	
		Angka	Gambar
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Jumlah			

Langkah Percobaan

1. Siapkan sebuah koin.
2. Lempar koin sebanyak 10 kali.
3. Catat hasil yang muncul setiap kali pelemparan pada tabel di samping.
4. Hitung banyak muncul angka dan gambar.

Pertanyaan

1. Berapa kali muncul angka dan gambar?

   Angka = _____ kali

   Gambar = _____ kali

2. Apakah hasil percobaan sesuai dengan perkiraanmu? Jelaskan.

   _____

   _____

   _____

LIVEWORKSHEETS

Refleksi

1. Apa yang kamu pelajari hari ini tentang peluang?

   .....

   .....

2. Bagian mana yang paling kamu pahami?

   .....

   .....

3. Bagian mana yang masih sulit dipahami?

   .....

   .....

4. Apakah kegiatan hari ini menyenangkan? Jelaskan.

   .....

   .....

LIVEWORKSHEETS

Kesimpulan

Peluang digunakan untuk mengetahui kemungkinan suatu kejadian terjadi.

Nilai peluang berada antara 0 sampai 1:

- peluang = 0 → kejadian mustahil
- peluang = 1 → kejadian pasti

Semakin besar nilai peluang, semakin besar kemungkinan kejadian tersebut terjadi.

LIVEWORKSHEETS