



LKPD Peluang

disusun oleh Kelompok 4





● Pembagian Sub-Materi ●



Pertemuan ke-1 oleh :
Evin Fathnisa (21301244050)
Pertemuan ke-2 oleh
Yuninda Rahmani (21301241024)
Pertemuan ke-3 oleh
Kabul Tri Raharjo (223012440)



LIVEWORKSHEETS



Nama :



No Absen :

Kelas :



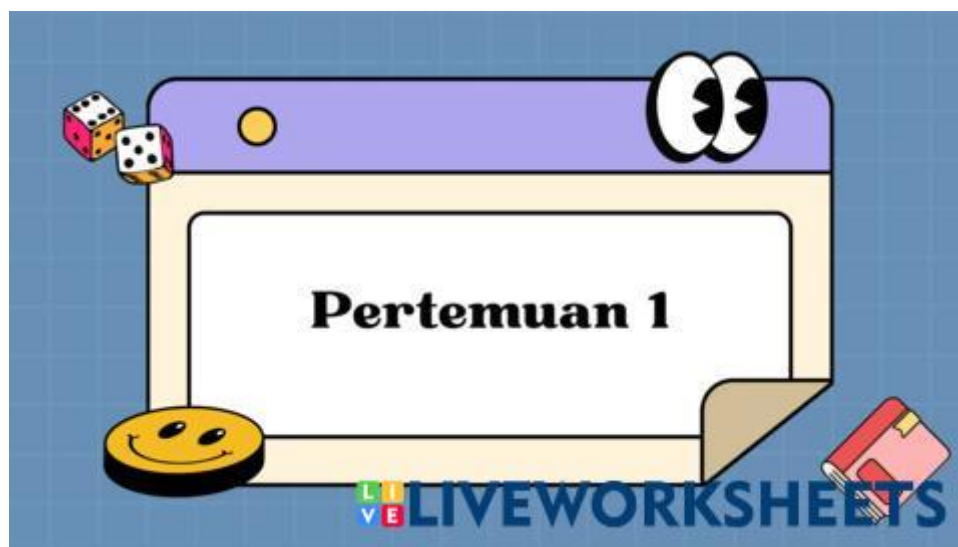
 **LIVEWORKSHEETS**

Capaian Pembelajaran



Di akhir fase D, peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang dan frekuensi relatif untuk menentukan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana (semua hasil percobaan dapat muncul secara merata).

 **LIVEWORKSHEETS**

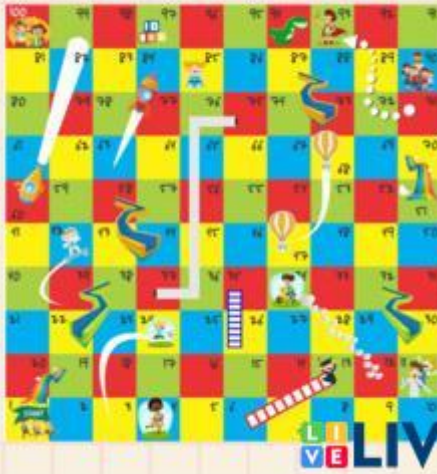


Indikator

- Menentukan ruang sampel dan titik sampel
- Menghitung peluang suatu kejadian







Apakah kamu mengetahui
permainan tersebut ?

Apakah kamu pernah
memainkan permainan
tersebut ?

Dan bagaimana cara
bermainnya ?

LIVEWORKSHEETS



Permainan tersebut adalah ular tangga. Pastinya kamu pernah memainkan permainan tersebut, permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Ular tangga mempunyai makna akan kebajikan yang dilambangkan dengan tangga dan keburukan yaitu pada gambar ular.

Cara bermainnya dengan melemparkan sebuah dadu untuk menggerakkan bidak, bidak yang mencapai angka 100 terlebih dahulu dialah pemenangnya.

Seorang pemain akan mencapai angka 100 dan memenangkan permainan jika dadu yang dia lemparkan muncul mata dadu 3, berapakah peluang dia menang pada angka 100?

Menentukan Ruang Sampel



Dalam pertandingan sepak bola wasit melakukan undian uang logam untuk menentukan tempat.



Wasit melakukan dengan melambungkan uang logam tersebut dan akan terlihat sisi dari uang logam



Misalkan angka dilambangkan dengan A dan gambar dilambangkan dengan G



LIVEWORKSHEETS

Setelah wasit melambungkan uang logam, sisi apa yang terlihat pada uang tersebut ?

- a. Mungkinkah muncul gambar ?
- b. Mungkinkah muncul angka ?

Tuliskan himpunan (misal himpunan S) kemungkinan - kemungkinan yang muncul dari sisi uang logam

$S = \dots$

Banyaknya anggota ruang sampel $n(S)$ dari uang logam tersebut adalah



LIVEWORKSHEETS



Lihat gambar di atas !

Dadu di atas mempunyai 6 mata dadu, yaitu 1, 2, 3, 4, 5, dan 6

Dalam sebuah percobaan, dadu tersebut dilambungkan satu kali dan jatuh di atas tanah.

Ternyata dari percobaan itu muncul (terlihat) mata dadu 6.

Kejadian muncul mata dadu 5, merupakan kejadian munculnya sebuah mata dadu dari 6 mata dadu.

Berdasarkan pemaparan di atas,
Apakah yang dimaksud dengan "kejadian"?





Masalah 1



Ambilah dua buah dadu yang disediakan. Tentukan banyak kemungkinan yang terjadi jika dua buah dadu dilambungkan sebanyak satu kali. Berapa kemungkinan yang dapat terjadi dari pelemparan tersebut?

Lengkapi table dibawah sebagai kemungkinan yang terjadi!

	1	2	3	4	5	6
1	(1,1)					
2						
3				(3,4)		
4						
5						(5,6)
6						

Maka banyak kemungkinan yang muncul dari pelemparan dua dadu adalah



LIVEWORKSHEETS



Menentukan Peluang Suatu Kejadian



- Himpunan semua kejadian yang mungkin terjadi disebut ruang sampel (sampel)
- Himpunan bagian dari ruang sampel yang diharapkan disebut kejadian

Definisi : peluang kejadian A yaitu banyaknya kejadian A dibagi dengan banyaknya ruang A.

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$$

P(A) : peluang kejadian A
n(A) : banyaknya kejadian A
n(S) : banyaknya ruang sampel



LIVEWORKSHEETS



Masalah 1



Di dalam sebuah kotak, terdapat 5 bola berwarna merah, 4 bola berwarna kuning, dan 3 bola berwarna hijau.

Albert akan mengambil sebuah bola dalam kotak tersebut dengan mata tertutup.

Tentukan peluang terambilnya bola berwarna merah ?



LIVEWORKSHEETS