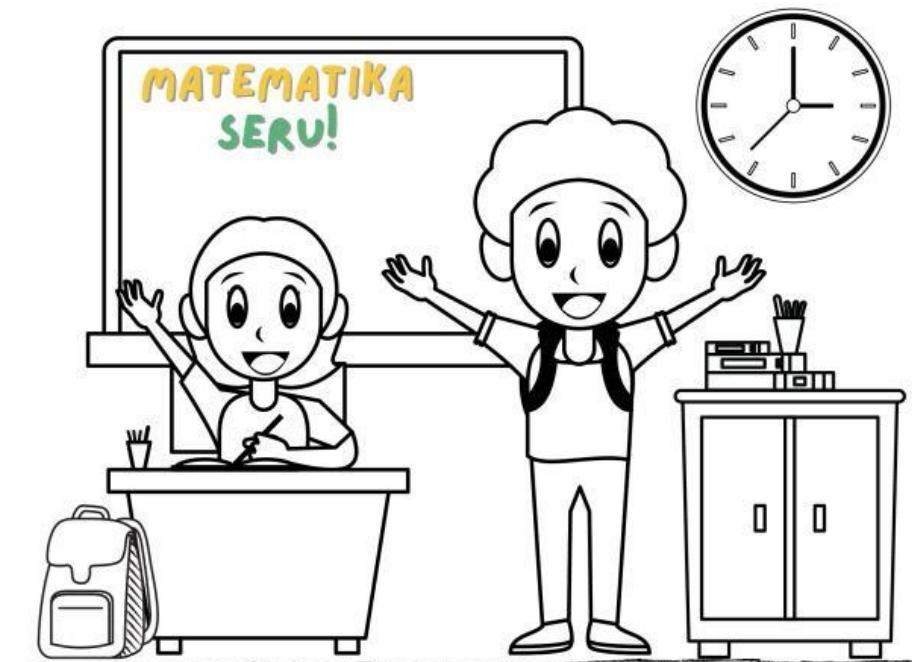


LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
Project Based Learning (PjBL) Membuat Media
Pembelajaran Peluang Suatu Kejadian



SEMESTER 2

ANGGOTA

K E L O M P O K 1

Oleh Endang Supriatna, S.Pd.I

Satuan Pendidikan : SMA IT Al-Burhany
Mata Pelajaran : Matematika Wajib
Kelas / Semester : XII(dua belas) / 2
Materi Pokok : Peluang Suatu Kejadian
Alokasi Waktu : 120 menit

Kompetensi Dasar

- 3.4. Mendeskripsikan dan menentukan peluang kejadian majemuk (peluang kejadian –kejadian saling bebas, saling lepas, dan kejadian bersyarat) dari suatu percobaan acak
- 4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang kejadian majemuk (peluang kejadian –kejadian saling bebas, saling lepas, dan kejadian bersyarat)

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Mendefinisikan konsep peluang suatu kejadian
- 3.4.2 Menentukan nilai peluang suatu kejadian dari suatu percobaan
- 4.4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang suatu kejadian

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Baca dan pahamilah Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai
2. Pahamilah seluruh langkah kegiatan secara detail
3. Dalam melaksanakan kegiatan hendaknya melakukan kerjasama dengan seluruh anggota kelompok, agar hasil belajar yang diperoleh maksimal
4. Jika ada yang kurang dipahami silahkan bertanya kepada guru

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran PjBL dengan pendekatan saintifik berbantuan power point, LKPD peserta didik diharapkan dengan percaya diri dan bertanggung jawab dapat:

1. Menentukan konsep peluang suatu kejadian dengan benar.
2. Membuat video pembelajaran tentang peluang suatu kejadian dengan canva dengan baik.
3. Menentukan peluang suatu kejadian dari suatu percobaan dengan benar.

MENENTUKAN PERTANYAAN

MENDASAR

Document1

File Edit View Insert Format Tools Table Window Help

New Open Save Print Cut Copy Paste

Normal Times New Roman 10

Simaklah video dibawah ini dengan seksama !

Page 1 Sec 1 1/1 Ln: 1 Col: 1

Dari video tadi, sebutkan informasi yang berhubungan dengan peluang

MENYUSUN RENCANA

PROYEK



Tuliskan beberapa media yang menunjang project kalian !

Kegiatan I : Pengamatan Pelemparan Satu Dadu Untuk Memperoleh Ruang Sampel

HASIL PENGAMATAN PELEMPARAN SEBUAH DADU

Lambungkan dadu 20 kali secara bergantian dan tulis kan hasil kejadiannya.
Anggota lain sesekali merekam kegiatan !



MENYUSUN RENCANA

PROYEK



Kegiatan 2 : Mengumpulkan Informasi dari Hasil Pengamatan Pelemparan Sebuah Dadu

Data mata dadu yang muncul

Mata Dadu	1	2	3	4	5	6
Banyaknya Kemunculan						

Data mata dadu yang tidak muncul

Mata Dadu	1	2	3	4	5	6
Beri Ceklis						

Ruang Sampel adalah himpunan dari semua hasil yang mungkin dari suatu percobaan. sehingga ruang sampel dari sebuah dadu adalah :

$$S = \{ \quad \}$$

Ruang Sampel adalah himpunan dari semua hasil yang mungkin dari suatu percobaan. sehingga ruang sampel dari sebuah dadu adalah :

$$S = \{ \quad \}$$

Banyaknya elemen ruang sampel dinyatakan dengan $n(S)$. Jadi dalam sebuah dadu $n(S) = \dots$

Kejadian atau Peristiwa adalah himpunan bagian dari ruang sampel, biasanya dinotasikan dengan huruf kapital seperti A, B, C,

Banyaknya elemen kejadian A dinyatakan dengan $n(A)$,
Banyaknya elemen kejadian B dinyatakan dengan $n(B)$, dan sebagainya.

Anggota lain sesekali merekam kegiatan 2



MENYUSUN RENCANA

PROYEK



Kegiatan 3 : Menyelesaikan Masalah Peluang Suatu Kejadian

Masalah 1

Jika sebuah dadu dilambungkan 1 kali, berapakah nilai peluang dari :

1. Kejadian muncul mata dadu ganjil
2. Kejadian muncul mata dadu prima

cara menyelesaikan :

Ruang sampel sebuah dadu adalah $S = \{ \}$

$$\text{jadi } n(S) = \dots \dots \dots$$

1. Misalkan $A = \text{Kejadian muncul mata dadu ganjil}$

Maka himpunan anggota $A = \{ \}$ dan $n(A) = \dots \dots \dots$

Peluang dari kejadian A adalah $P(A) = n(A)/n(S)$

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

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

2. Misalkan $B = \text{Kejadian muncul mata dadu prima}$

Maka himpunan anggota $B = \{ \}$ dan $n(B) = \dots \dots \dots$

Peluang dari kejadian B adalah $P(B) = n(B) / n(S)$

$$P(B) = \dots \dots / \dots \dots$$

$$P(B) = \dots \dots$$

Anggota lain sesekali merekam kegiatan 3





MENYUSUN RANCANGAN

DESAIN PROYEK



Kegiatan 4 : Merancang proyek yang akan dibuat

Langkah - langkah

1. Membuka canva dan login dengan akun belajar.id
2. Pilih templet video opening dan inputkan hasil video opening yang kalian buat.
3. Desain video hasil pengamatan, pengumpulan informasi dan hasil penyelesaian masalah
4. Inputkan video kesimpulan dari kelompok kalian
5. Pilih templet video closing

MENYUSUN JADWAL

DESAIN PROYEK

Kegiatan 5 : Tuliskan jadwal penyusunan proyek pada tabel di bawah ini!

No	Jadwal Kegiatan	Waktu





PENGERJAAN

PROYEK



Kegiatan 6 : Pengerjaan Proyek

Silahkan mulai mengerjakan proyek yang sudah kalian rancang. Pada saat mengerjakan proyek, guru akan sesekali menghampiri untuk memonitor kemajuan proyek kalian.

Semangat !!

PUBLIKASI

HASIL

Presentasikanlah didepan kelas hasil proyek kelompok kalian

Share proyek yang sudah kalian kerjakan, pada sosial media yang kalian miliki, dan masukan linknya pada kota di bawah ini.

