SMA
XII

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

## *Project Based Learning (PjBL) Membuat Media Pembelajaran Peluang Suatu Kejadian*




# SEMESTER 2

ANGGOTA
KELOMPOK 1

Oleh Endang Supriatna, S.Pd.I

LIVEWORKSHEETS



**Satuan Pendidian : 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

LIVEWORKSHEETS

# Petujuk 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

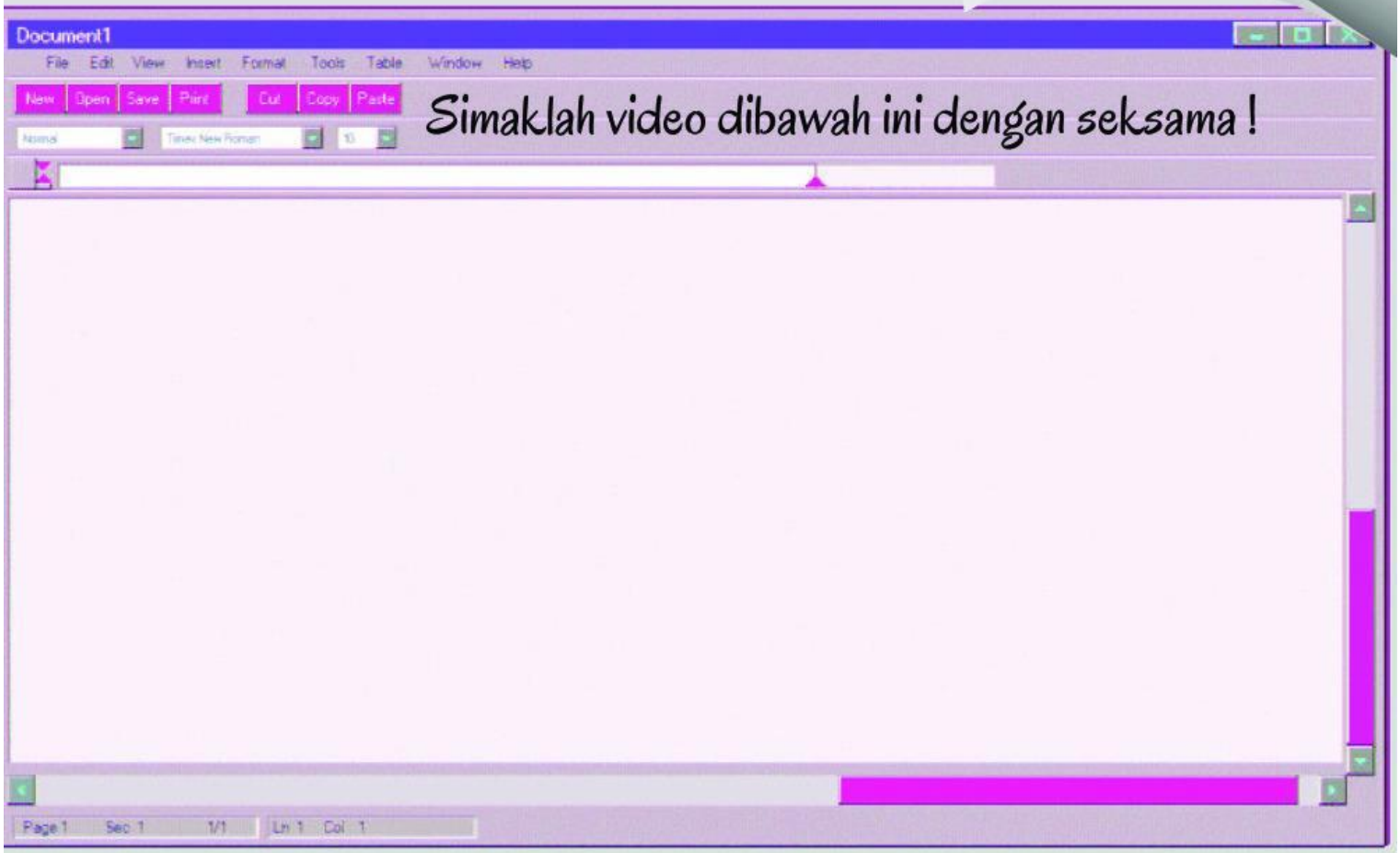
Melalui model pembelajaran PJBL dengan pendekatan saintifik berbantuan power poin, LKPD peserta didik diharapkan dengan percaya diri dan bertanggung jawab dapat:

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.



LIVEWORKSHEETS

# MENENTUKAN PERTANYAAN MENDASAR




Dari video tadi, sebutkan informasi yang berhubungan dengan peluang

LIVEWORKSHEETS

# MENYUSUN RENCANA PROYEK



Tuliskan beberapa media yang menunjang project kalian !

Kegiatan I : Pengamatan Pelemparan Dua Dadu Untuk Memperoleh Ruang Sampel

## HASIL PENGAMATAN PELEMPARAN DUA DADU

| Nama Siswa | Percobaan Ke | Kejadian muncul |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Nama Siswa | Percobaan Ke | Kejadian muncul |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

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



LIVEWORKSHEETS

**MENYUSUN RENCANA**

**PROYEK**



Kegiatan 2 : Mengumpulkan Informasi dari Hasil Pengamatan Pelemparan Dua Dadu

Data mata dadu yang muncul

| Mata Dadu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

Data mata dadu yang tidak muncul

| Mata Dadu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

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

S = { ( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),
( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),
( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ),( ) }

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

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 kegaiatan 2

LIVEWORKSHEETS

**MENYUSUN RENCANA**

**PROYEK**



Kegiatan 3 : Menyelesaikan Masalah Peluang Suatu Kejadian

Masalah I

Jika dua dadu dilambungkan I kali bersma-sama, berapakah nilai peluang dari :
I. Kejadian muncul kedua mata dadu ganjil
2. Kejadian muncul kedua mata dadu berjumlah 4

cara menyelesaikan :
Ruang sampel sebuah dadu adalah

jadi n(S) = .....

| Mata Dadu | I | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| I | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

I. Misalkan A = Kejadian muncul kedua mata dadu ganjil

Maka himpunan anggota A adalah

A= {( ), ( ),( ),( ),( ),( ),( ),( )( )}

dan n (A) = .....

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

P(A) = ..... / .....

P(A) = .....

2. Misalkan B = Kejadian muncul kedua mata dadu berjumlah 4

Maka himpunan aggota B = { ( ),( ),( ) } dan n(B) = .....

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

P(B) = ..... / .....

P (B) = .....



Anggota lain sesekali merekam kegaiatan 3

LIVEWORKSHEETS



## MENYUSUN RANCANGAN DESAIN PROYEK

Kegiatan 4 : Merancang proyek yang akan di buat

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 |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |



LIVEWORKSHEETS



## 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.





LIVEWORKSHEETS