

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

**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

Simaklah video dibawah ini dengan seksama !

Page 1 Sec 1 1/1 Ltr 1 Col 1

Dari video tadi, sebutkan informasi yang berhubungan dengan peluang

## **MENYUSUN RENCANA**

## PROYEK



Tuliskan beberapa media yang menunjang project kalian !

1. *What is the primary purpose of the study?*

## Kegiatan I: Pengamatan Pelemparan Dua Dadu Untuk Memperoleh Ruang Sampel

## HASIL PENGAMATAN PELEMPARAN DUA DADU

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



## 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 :

$$S = \{ (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (6,1), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6) \}$$

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 dua dadu dilambungkan 1 kali bersama-sama, berapakah nilai peluang dari :

1. Kejadian muncul kedua mata dadu ganjil
2. Kejadian muncul kedua mata dadu berjumlah 4

cara menyelesaikan :

Ruang sampel sebuah dadu adalah

jadi  $n(S) = \dots$

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

Maka himpunan anggota  $A$  adalah

$$A = \{( \ ), ( \ ), ( \ ), ( \ ), ( \ ), ( \ ), ( \ ), ( \ ), ( \ )\}$$

dan  $n(A) = \dots$

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

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

$$P(A) = \dots$$

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

2. Misalkan  $B = \text{Kejadian muncul kedua mata dadu berjumlah 4}$

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

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

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

$$P(B) = \dots$$

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 : Pengeraaan 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.

