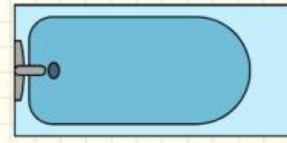


LKPD PELUANG



KELOMPOK

NAMA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui percobaan sederhana peserta didik dapat menemukan titik sampel dan ruang sampel dengan benar berbantuan LKPD.
2. Melalui percobaan sederhana peserta didik dapat menentukan cara menemukan ruang sampel dengan benar berbantuan LKPD.
3. Melalui percobaan sederhana peserta didik dapat menemukan konsep peluang dengan benar berbantuan LKPD.

PETUNJUK

1. Bacalah E-LKPD ini dengan teliti dan seksama
2. Kerjakan semua instruksi dan soal-soal yang ada secara berkelompok
3. Isilah semua jawaban kemudian klik finish jika sudah selesai.
4. Semua anggota kelompok aktif dan bekerja sama.

MASALAH



Rahma, Aisyah, dan Siti akan bermain ular tangga. Untuk memutuskan siapa giliran pertama yang bermain maka dilakukan hompimpa. Setelah dilakukan hompimpa tersisa Rahma dan Siti yang akan melakukan pengundian. Mereka berdua bingung untuk menentukan model pengundian dari ketiga model ini.

1. Melambungkan sekeping uang logam

Uang logam dilambungkan sekali. Jika sisi gambar yang muncul, maka Rahma memiliki kesempatan mendapat giliran terlebih dahulu. Jika sisi angka yang muncul, maka sebaliknya.

2. Melambungkan sebuah dadu

Dadu dilambungkan sekali. Jika angka ganjil yang muncul, Rahma memiliki kesempatan mendapat giliran terlebih dahulu. Jika angka genap yang muncul, maka sebaliknya.

KEGIATAN 1

Masalah 1

Setelah Memperhatikan Penjelasan singkat guru mengenai apa itu ruang sampel, Coba perhatikan masalah dibawah ini

Andi, Dita, Lia mengumpulkan dan menumpuk semua koin yang mereka punya, lalu mereka akan bermain tebak tebak angka gambar dengan melambungkan beberapa koin sekaligus secara bergantian. Jika Andi mengambil dua koin dan dilambungkan bersama sama, Coba tuliskanlah kemungkinan yang terjadi munculnya Angka dan gambar pada pelemparan koin tersebut.



Coba tuliskanlah kemungkinan yang terjadi munculnya Angka dan Gambar pada pelemparan koin tersebut dengan cara **mendaftar**.

	Koin 1	Koin 2	
Kemungkinan pertama muncul	Angka	Angka	(A, A)
Kemungkinan kedua muncul	Angka	Gambar	(A, G)
Kemungkinan ketiga muncul	Gambar	...	(G, ...)
Kemungkinan keempat muncul	...	...	(... , ...)

Semua kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dapat dituliskan dengan

Himpunan $S = \{ (A, A), (A, G), (G, ...), (... , ...) \}$

Himpunan S disebut sebagai

Banyaknya himpunan S ditulis $n(S)$ sebanyak

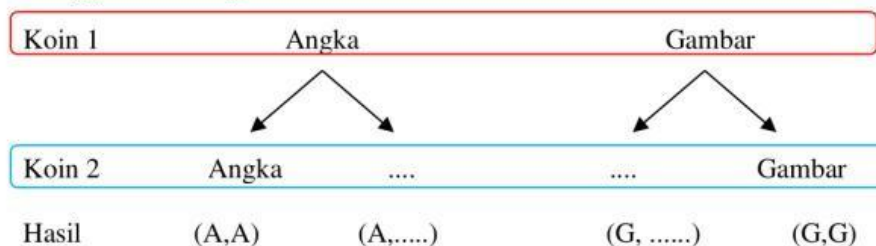
Kemungkinan muncul anggota Angka (A,A) disebut sebagai

Selain membuat kemungkinan seperti langkah diatas, kamu juga bisa membuat skema cara lain yaitu dengan menggunakan **tabel** atau **diagram pohon**

a. Menggunakan tabel

		KOIN 2	
		 Angka	 Gambar
KOIN 1	 Angka	A, A	...
	 Gambar	G, A	...

b. Menggunakan diagram Pohon





Masalah 2

Berdasarkan masalah diatas, coba kamu ambil koin yang kamu miliki sebanyak tiga buah. Lalu lambungkanlah tiga koin tersebut dan carilah kemungkinan kemungkinan muncul angka gambar yang terjadi.

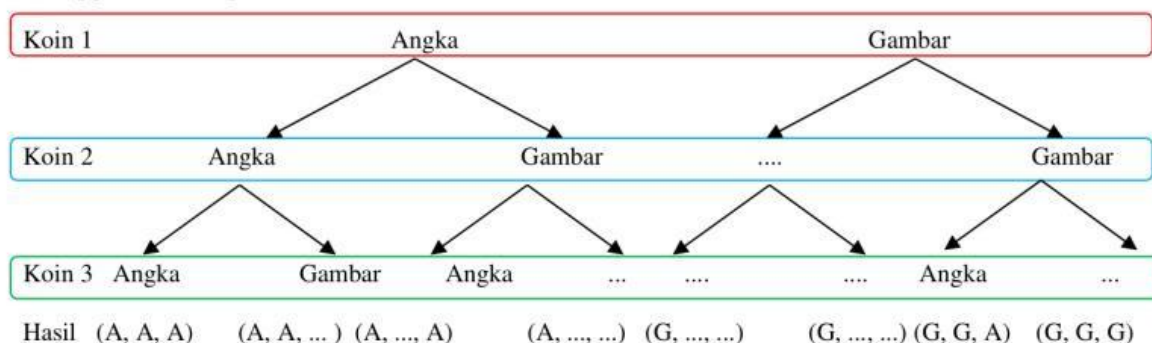
	Koin 1	Koin 2	Koin 3	
Kemungkinan pertama muncul	Angka	Angka	Angka	(A, A, A)
Kemungkinan kedua muncul	Angka	Gambar	...	(A, G,)
Kemungkinan ketiga muncul	Gambar	...	...	(G, ..., ...)
Kemungkinan keempat muncul	...	...	...	(... , ... , ...)
Kemungkinan kelima muncul	...	...	...	(... , ... , ...)

Lalu Buatlah skema “kemungkinan” dengan menggunakan tabel atau diagram pohon seperti langkah langkah pada masalah 1 diatas.

a. Menggunakan tabel

		Koin 2 dan 3 (2 koin)			
		Angka, Angka	Angka, Gambar	Gambar, Angka	Gambar, Gambar
Koin 1	Angka	A, A, A	A, G, A	A,.....	A,.....
	Gambar	G,.....	G, G, A	G, A, G	

b. Menggunakan diagram Pohon



KESIMPULAN

KOIN

Sampel suatu percobaan didapatkan dengan caradan
 Hubungan apakah yang dapat kita tarik tentang banyaknya ruang sampel dari pelemparan 2 koin dan 3 koin?

Pelemparan	Ruang Sampel	Banyak Ruang Sampel n(S)	Perpangkatan
1 koin	A dan G	2	2^1
2 koin	(A, A) , (A, G), (G, A), (G, G)		$2^{.....}$
3 koin	(A,A,A), (A, A,G), (A,G,G), (G,A,G), (G,A,A), (G,A,G), (G,G,A), (G,G,G)		$2^{.....}$
n koin	Dapat disimpulkan banyak ruang sampel dengan		2^n

KEGIATAN 2



bit.ly/daduonline3D

Masalah 1



Setelah melakukan percobaan terhadap koin, sekarang bukalah 2 HP teman kelompokmu yang lain. *Scan barcode* di samping untuk membuka dadu 3D. Coba lakukan simulasi pelemparan 2 buah dadu sebanyak 10 kali. Lalu, centanglah kemungkinan semua yang terjadi setelah kamu melakukan percobaan pada tabel di bawah ini.

a. Menggunakan tabel

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

DADU

Lalu, perhatikanlah hasil percobaan pelemparan dua dadu yang kamu lakukan.

Hubungan apakah yang dapat kita tarik tentang banyaknya ruang sampel dari pelemparan 1 dadu dan 2 dadu?

Pelemparan	Banyak Ruang Sampel n(S)	Perpangkatan
1 dadu	6	6^1
2 dadu		6^2
3 dadu		6^3
n dadu	Dapat disimpulkan banyak ruang sampel dengan	6^n

Masalah 2

Dari tabel diatas, hitunglah kemungkinan kejadian munculnya **kedua mata dadu** dibawah ini

Tabel Peluang Teoritik Eksperimen Pelemparan dua Mata Dadu

No	Kemungkinan Seluruh Kejadian	Kedua Mata Dadu	Banyak Kejadian n(A)	Peluang = $\frac{\text{Banyak Kejadian (n(A))}}{\text{Banyak Seluruh Kejadian (n(S))}}$
1.	n(S)=	Kedua angkanya ganjil		
2.		Dijumlah = 7		
3.		Dijumlah = 5		