



PPG
prajabatan

MERDEKA
BELAJAR

LEMBAR KERJA

PESERTA DIDIK

PROBLEM BASED LEARNING

SMPN 174 JAKARTA KELAS VIII
TAHUN AJARAN 2023/2024



NAMA ANGGOTA KELOMPOK:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....



Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Peluang

Kelas : VIII

Semester : Genap

Tujuan Pembelajaran

Melalui model *problem based learning* peserta didik mampu :

1. Menentukan frekuensi relatif suatu kejadian terhadap seluruh kejadian dalam suatu percobaan dengan tepat.
2. Menentukan nilai peluang sebagai menemukan banyak kemungkinan ketika semua sama-sama terjadi dengan benar.

PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD

1. Sediakan alat dan bahan serta media yang akan digunakan dalam menyelesaikan LKPD.
2. Kerjakan tugas yang ada dalam LKPD secara berkelompok.
3. Amati dan analisislah setiap kegiatan yang diberikan dengan seksama.
4. Selesaikanlah masalah yang diberikan dengan menggunakan strategi yang telah didiskusikan bersama sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang ada dalam LKPD.
5. Susun hasil diskusi kelompok.
6. Presentasikan hasil diskusi di depan kelas sesuai dengan arahan guru.





KEGIATAN I

Pilihlah 3 orang di antara kalian untuk melakukan permainan hompimpa. Kemudian anggota yang lain bertugas untuk mengamati sekaligus mencatat hasil dari permainan tersebut pada tabel yang telah disediakan. Berikan tanda ceklis pada nama teman kalian yang posisi tangannya berbeda dengan dua teman lainnya (boleh hitam atau putih). Lakukan sebanyak 10x kesempatan.

Kesempatan ke-
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			





Setelah semua data dari 10 kesempatan sudah dicatat hasilnya. Selanjutnya tentukan lah frekuensi relatif kemenangan dari tiap-tiap teman kalian dari 10 kesempatan yang telah dilakukan.

No	Nama teman	Banyaknya kemenangan	Frekuensi relatif
1			$\frac{\text{Banyaknya kemenangan}}{\text{Banyaknya kesempatan}} = \text{---}$
2			$\frac{\text{Banyaknya kemenangan}}{\text{Banyaknya kesempatan}} = \text{---}$
3			$\frac{\text{Banyaknya kemenangan}}{\text{Banyaknya kesempatan}} = \text{---}$





KEGIATAN II

Siapkan 1 buah koin untuk melakukan percobaan lempar undi. Lemparkan koin tersebut hingga melambung dan mendarat kembali. Tentukan tiap frekuensi relatif dari munculnya angka sebanyak beberapa percobaan yang telah ditentukan berdasarkan tabel di bawah ini.

Banyaknya lemparan	10	20	30
Kejadian muncul angka			

