LKPD PELUANG

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat menentukan ruang sampel dari sebarang kejadian sekaligus menentukan anggota kejadian dari percobaan acak.

Kegiatan 1

Jelaskan apa yang dimaksud dengan:

a. Percobaan

_____

_____

_____

b. Ruang Sampel

_____

_____

_____

c. Kejadian atau Peristiwa

_____

_____

_____

Kegiatan 2

Lakukan kegiatan berikut:

a. Jika pada dua sisi koin adalah angka (A) dan gambar (G), maka dari pelemparan dua buah koin, sisi apa saja yang mungkin muncul
Jawab:

b. Pada pelemparan 1 buah dadu, tentukan angka apa saja yang mungkin muncul.
Jawab:

Tentukan juga kemumgkinan angka apa saja yang muncul pada dua buah dadu
Isikan pada tabel berikut.

Dadu1 / Dadu 2						

LIVEWORKSHEETS

Kegiatan 3

Dari kegiatan di atas, tentukan :

a. Banyaknya ruang sampel pada satu buah koin.
   Jawab:

b. Banyaknya ruang sampel pada dua buah koin
   Jawab:

c. Banyaknya ruang sampel pada dua buah dadu
   Jawab:

d. Banyaknya muncul 1 angka pada pelemparan dua buah koin (sebutkan)
   Jawab:

e. Banyaknya muncul sedikitnya 1 Gambar pada pelemparan dua buah koin. (sebutkan)
   Jawab:

f. Banyaknya muncul angka ganjil pada pelemparan 1 buah dadu.(sebutkan)
   Jawab:

g. Banyaknya muncul mata dadu berjumlah 6 pada pelembaparan dua buah dadu. (sebutkan)
   Jawab:

h. Banyaknya muncul mata dadu berjumlah lebih dari 5 pada pelemparan dua buah dadu. (sebutkan)
   Jawab:

LIVEWORKSHEETS