

LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

Materi : Peluang

Tujuan Pembelajaran

- Melalui diskusi kelompok permasalahan berbasis budaya Banjar, peserta didik dapat mendaftar anggota ruang sampel sebuah kejadian dengan tepat.
- Melalui diskusi kelompok permasalahan berbasis budaya Banjar.
- peserta didik dapat menyelesaikan masalah terkait peluang sebuah kejadian dengan tepat.
- Melalui modul ajar terintegrasi dengan kompetensi sosial emosional, peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kompetensi sosial emosional dengan baik.

Petunjuk

- Bacalah dan pahamilah pertanyaan-pertanyaan permasalahan yang disajikan dalam LKPD berikut ini.
- Cobalah untuk menemukan solusi atau jawaban dari permasalahan/soal yang diberikan.
- Silahkan melakukan diskusi dalam kelompok Anda untuk menanggapi masalah yang diberikan dalam waktu 20 menit!

Kelompok :

- | | |
|----------|----------|
| 1. _____ | 4. _____ |
| 2. _____ | 5. _____ |
| 3. _____ | |

PERMASALAHAN



Di sore hari, Rani sedang bermain permainan Baingkaan bersama temannya di halaman rumah. Rani menggambar 10 petak dan setelah beberapa saat permainan berlangsung 3 petak terdapat undas yang berarti jika pemain mendarat di petak tersebut, mereka harus kembali ke awal permainan. Petak yang terdapat undas adalah petak nomor 1, 3. dan 8.



Pertanyaan :

1

Jika Rani melompat secara acak ke salah satu petak, berapa peluang Rani mendarat di petak yang terdapat undas?



Langkah 1: Menuliskan permasalahan yang diperlukan

Misal: A = kejadian Rani

Langkah 2: Tentukan banyaknya anggota ruang sampel dan banyaknya anggota kerjadian A

Ruang Sampel (S):

$$n(S) = \dots\dots$$

Anggota Kejadian A (A):

$$n(A) = \dots\dots$$

Langkah 3: Menentukan peluang kejadian A

Langkah 4: Membuat Simpulan

Jadi, peluang Rani mendarat di petak yang terdapat undas adalah

.....



PERMASALAHAN



Di sore hari, Rani sedang bermain permainan Baingkaan bersama temannya di halaman rumah. Rani menggambar 10 petak dan setelah beberapa saat permainan berlangsung 3 petak terdapat undas yang berarti jika pemain mendarat di petak tersebut, mereka harus kembali ke awal permainan. Petak yang terdapat undas adalah petak nomor 1, 3. dan 8.



Pertanyaan :

- 2 Jika Rani melompat secara acak ke salah satu petak, berapa peluang Rani mendarat di petak yang aman atau tidak terdapat undas?



Langkah 1: Menuliskan permasalahan yang diperlukan

Misal: A = kejadian Rani

Langkah 2: Tentukan banyaknya anggota ruang sampel dan banyaknya anggota kerjadian A

Ruang Sampel (S):

$$n(S) = \dots\dots$$

Anggota Kejadian A (A):

$$n(A) = \dots\dots$$

Langkah 3: Menentukan peluang kejadian A

Langkah 4: Membuat Simpulan

Jadi, peluang Rani mendarat di petak yang aman atau tidak terdapat undas adalah

