

Lembar Kerja Peserta Didik

TEORI DASAR PELUANG



Nama :

Kelas :



EKSPERIMEN RUANG SAMPLE

1. Melempar Sebuah Koin

- o Tentukan semua kemungkinan hasil jika sebuah koin dilempar satu kali.
- o Tuliskan ruang sampelnya: $S = \{_, _\}$

Pertanyaan:

- a. Berapa peluang munculnya sisi "Kepala"?
- b. Berapa peluang munculnya sisi "Gambar"?

$$P(\text{Kepala}) = \frac{_\}{_\} = _\text{ dan } P(\text{Gambar}) = \frac{_\}{_\} = _\$$

2. Melempar Sebuah Dadu

- o Tentukan semua kemungkinan hasil jika sebuah dadu dilempar satu kali.
- o Tuliskan ruang sampelnya: $S = \{_, _, _, _, _, _\}$

Pertanyaan:

- a. Berapa peluang munculnya angka 6?
- b. Berapa peluang munculnya angka genap?

$$P(6) = \frac{_\}{_\} = _\text{ dan } P(\text{Genap}) = \frac{_\}{_\} = _\$$





KLASIFIKASI JENIS KEJADIAN

SITUASI	JENIS KEJADIAN
Melempar koin dan muncul angka 7.	
Melempar dadu dan muncul angka 2.	
Melempar dadu dan muncul angka lebih besar dari 6.	
Pada pengambilan kartu bridge mendapat 3 AS	





KEGIATAN INTI

1. Melempar Sebuah Koin Sebanyak 2 kali

Ruang Sampel:

- $S = \{_, _, _, _ \}$

Jawaban Pertanyaan:

a. Peluang munculnya "2 Sisi Kepala":

$$P(KK) = \quad =$$

b. Peluang muncul 1 sisi kepala dan 1 sisi gambar:

Kombinasi yang mungkin adalah KG dan GK, sehingga:

$$P(KG \text{ atau } GK) = \quad =$$





KEGIATAN INTI

2. Sebuah dadu dilempar satu kali.

a. Peluang muncul angka kurang dari 4:

Angka kurang dari 4 adalah {____,____,____}, sehingga:

$$P(<4) = \frac{\quad}{\quad} = \quad$$

b. Peluang muncul angka lebih dari 5:

Angka lebih dari 5 adalah {6}, sehingga:

$$P(>5) = \frac{\quad}{\quad}$$

