

LKPD PELUANG 1

Kelas :

Nama : 1.
2.

Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang dan frekuensi harapan suatu kejadian pada suatu percobaan sederhana (semua hasil percobaan dapat muncul secara merata)

Indikator Pembelajaran : Memahami dan menjelaskan konsep dasar peluang dalam suatu percobaan sederhana.

Petunjuk :

1. Tulislah nama anggota kelompok pada kolom yang sudah disediakan,
2. Kerjakan permasalahan dalam LKPD ini bersama anggota kelompokmu dengan penuh rasa tanggung jawab,
3. Tanyakan secara sopan dan langsung kepada guru jika ada permasalahan yang belum dipahami.

STIMULASI

Perhatikan gambar di samping ini!

Hoshi dan Jun sedang bermain ular tangga. Jumlah langkah yang didapatkan masing-masing pemain bergantung pada hasil yang didapatkan ketika melempar dadu.



IDENTIFIKASI MASALAH

Ketika Hoshi melempar dadu, kemungkinan apa yang akan muncul?

1. Mungkinkah muncul sisi angka 1? Ya / Tidak
2. Mungkinkah muncul sisi angka 2? Ya / Tidak
3. Mungkinkah muncul sisi angka 3? Ya / Tidak
4. Mungkinkah muncul sisi angka 4? Ya / Tidak

5. Mungkinkah muncul sisi angka 5? Ya / Tidak
6. Mungkinkah muncul sisi angka 6? Ya / Tidak
7. Apabila keseluruhan jawaban di atas “Ya”, tuliskan dalam bentuk himpunan S dibawah ini!
 $S = \{ \dots, \dots, \dots, \dots, \dots, \dots \}$

PENGUMPULAN DATA

Amatilah ilustrasi dan permasalahan di bawah ini!



Jika sebuah koin dilempar sebanyak 1 kali, maka :

1. Sisi apakah yang mungkin muncul? Mungkin muncul sisi angka dan sisi
2. Tuliskan kemungkinan-kemungkinan yang muncul dalam bentuk himpunan dengan nama S! $S = \{ \text{angka}, \dots \}$
3. Jika muncul sisi angka dilambangkan dengan A dan muncul sisi gambar dilambangkan dengan G.
4. Kejadian muncul sisi angka sebanyak = { }
5. Kejadian muncul sisi gambar sebanyak = { }
6. Himpunan S disebut ruang sampel, sedangkan A dan G merupakan titik sampel.

MEMPROSES DATA

Bagaimana jika dilakukan pelemparan 2 uang logam secara bersamaan. Kemungkinan-kemungkinan apa saja yang dapat terjadi. Kemungkinan-kemungkinan itu dapat kita buat pada tabel kemungkinan berikut :

		Uang Koin Kedua	
Uang Koin Pertama	X	A	G
	A	(A,A)	
	G		

