LEMBAR AKTIVITAS SISWA

Materi	: Ruang Sampel dan Peluang	Kelas : .....
Alokasi Waktu	: 30 menit	Anggota Kelompok :
Petunjuk	:	1. .....
1. Diskusikan LKPD ini bersama anggota kelompok kalian		2. .....
		3. .....
2. Isilah titik-titik pada setiap pernyataan yang ada dengan teliti		4. .....
		5. .....
3. Jika mengalami kesulitan dalam melakukan		6. .....

Perhatikan Permasalahan Berikut ini !

Sebelum pertandingan sepak bola dimulai biasanya wasit memanggil kedua kapten kesebelasan tersebut kumudian melakukan pengundian untuk menentukan kesebelasan mana yang kan memainkan bola terlebih dahulu. Pengundian biasanya dengan cara melampungkan sekeping mata uang logam (koin). Sebelum melambungkan mata uang tersebut wasit meminta kapten kesebelasan masing-masing untuk memilih “angka” atau “gambar”.

Menurut kalian sisi manakah yang muncul ?
Apakah sisi “angka” yang akan muncul ? mengapa ?
Untuk lebih memahami, maka lakukan percobaan-percobaan berikut

Aktivitas 1

Lakukan Percobaan berikut dengan teman sekelompokmu !
Sediakan kantong berisi 4 bola yang berwarna biru (B), kuning (K), pink (P), dan hijau (H), dengan mata tertutup ambilah 1 bola tersebut dari kantong. Catatlah bola yang terambil lalu kembalikan. Minta semua anggota kelompokmu melakuakannya dan jangan lupa mencatat warna bola yang terambil.

Dengan melakukan percobaan tersebut jawablah pertanyaan berikut !

1. Mungkinkah bola hijau yang terambil ? .....
2. Mungkinkah bola Merah yang terambil ? ..... Mengapa ....
3. Bola warna apa saja yang mungkin terambil ? .....
4. Jadi Ruang sampel dari kegiatan tersebut adalah S = {.....}
5. Bola ..... Yang terambil adalah salah satu titik sampel

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2

Lakukan Percobaan berikut dengan teman sekelompokmu !

Ambilah sebuah dadu, lalu lemparkan ke atas, lalu catatlah permukaan dadu yang menghadap ke atas. Mintalah semua anggota kelompokmu melakukan hal tersebut, dan catat hasilnya

Dengan melakukan percobaan tersebut jawablah pertanyaan berikut !

1. Mungkinkah mata dadu 1 yang muncul? .....
2. Mungkinkah mata dadu 4 yang muncul ? .....
3. Mungkinkah mata dadu 7 yang muncul? ..... Mengapa .....
   .....
4. Mata dadu berapa saja kah yang mungkin muncul ? .....
5. Jadi Ruang sampel dari kegiatan tersebut adalah S = {.....}
6. Mata dadu ..... Yang muncul adalah salah satu titik sampel

Aktivitas 3

Lemparkan ke atas dua keping mata uang (koin) bersama-sama, kemudian catalah semua kejadian yang mungkin!

Kejadia yang mungkin terjadi adalah mata uang pertama muncul angka(A) dan mata uang kedua muncul angka(A) dan ditulis (A,A).

(A,A) merupakan salah satu titik sampel dari pecobaan tersebut.
Semua kejadian yang mungkin dari percobaan tersebut adalah
S= {.....}

Dari beberapa percobaan di atas dapat disimpulkan bahwa :

- Himpunan semua hasil yang mungkin dalam suatu eksperimen disebut ..... dan diberi lambang dengan S
- Banyaknya semua anggota S ditulis dengan simbol n(S)
- Titik sampel adalah .....

LIVEWORKSHEETS