



NAMA :

KELAS :

KOMPETENSI DASAR

3.26 Menentukan peluang kejadian

4.26 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang kejadian

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.26.1 Memahami konsep percobaan, ruang sampel, titik sampel, dan kejadian

4.26.1 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan peluang suatu kejadian

3.26.2 Memahami konsep peluang suatu kejadian

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan LKPD, alat peraga dan video pembelajaran, secara mandiri, jujur, dan bertanggung jawab peserta didik dapat :

1. Memahami konsep percobaan, ruang sampel, titik sampel, dan kejadian dengan tepat
2. Memahami konsep peluang suatu kejadian dengan tepat
3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan peluang suatu kejadian dengan benar



PETUNJUK

1. Diskusikan permasalahan dalam LKPD dengan teman sekelompokmu
2. Manfaatkan bahan ajar ataupun sumber belajar, jika perlu silahkan cari refensi lain, bisa juga internet
3. Jika kurang mengerti, segera tanyakan kepada gurumu dan pastikan semua anggota kelompok memahami hasil diskusi dalam LKPD
4. Tugas dapat disajikan dalam bentuk presentase di depan kelas, bentuk laporan, video singkat, poster digital, situs web, rekaman suara, dsb
5. Jangan lupa berdoa semoga sukses

PELUANG SUATU KEJADIAN



Melalui kegiatan berikut ini, kalian akan dibimbing untuk dapat menentukan ruang sampel, titik sampel, dan peluang dari suatu kejadian

KEGIATAN SATU

Coba kalian temukan ruang sampel, titik sampel dan peluang munculnya paling sedikit satu angka pada pelemparan 3 keping uang logam





Penyelesaian



Kesimpulan

Apa yang dapat kamu simpulkan dari kegiatan di atas

KEGIATAN DUA

Coba kalian temukan ruang sampel, titik sampel dan peluang munculnya angka yang sama pada pelemparan dua buah dadu



Penyelesaian

Apa yang dapat kamu simpulkan dari kegiatan di atas



Kesimpulan

KEGIATAN TIGA

Dari seperangkat kartu bridge tentukan ruang sampel, titik sampel dan peluang munculnya kartu As



Penyelesaian

Apa yang dapat kamu simpulkan dari kegiatan di atas



Kesimpulan

Kegiatan 1

CARA MENYAJIKAN RUANG SAMPEL

1. Cara Mendaftar

Sebuah botol berisi kelereng berwarna merah, kuning, hijau, putih, dan biru. Jika Joni mengambil secara acak sebuah kelereng dari botol, Tentukan:

- ruang sampel percobaan tersebut,
- titik sampel,
- banyaknya anggota ruang sampel percobaan tersebut.



Penyelesaian:

- Ruang sampelnya adalah $S = \{ \dots \}$
- Titik sampelnya adalah.....
- Banyaknya anggota ruang sampel adalah $n(S) = \dots$

2. Tabel

Sekeping mata uang logam dan sebuah dadu dilempar satu kali. Hasil yang mungkin muncul dapat dituliskan dalam pasangan berurut, misalnya: (G,1) menyatakan munculnya sisi gambar untuk mata uang dan mata dadu 1 untuk dadu, (A,2) menyatakan munculnya sisi angka untuk mata uang dan mata dadu 2 untuk dadu. demikian seterusnya. Tentukan:



- ruang sampel percobaan tersebut,
- titik sampel,
- banyaknya anggota ruang sampel percobaan tersebut.



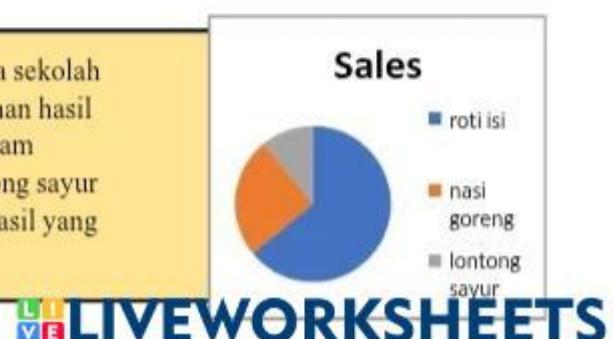
Dadu Uang	1	2	3	4	5	6
A						
G						

Penyelesaian :

- Ruang sampelnya adalah $S = \{ \dots \}$
- Titik sampelnya adalah.....
- Banyaknya anggota ruang sampel adalah.....

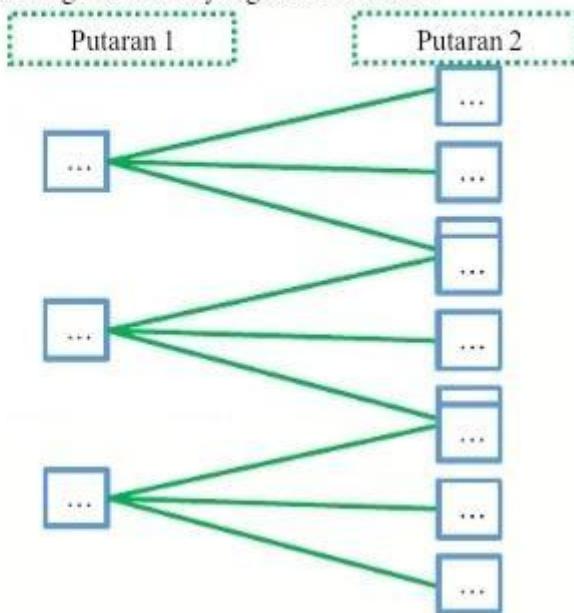
3. Diagram Pohon

Seorang koki menentukan menu sarapan siswa asrama sekolah dengan menggunakan putaran jarum jam. Kemungkinan hasil yang muncul pada satu percobaan pemutaran jarum jam tersebut adalah roti isi (R), nasi goreng (N), atau lontong sayur (L). dapatkah kamu menentukan kemungkinan hasil-hasil yang muncul untuk dua kali putaran.



Penyelesaian:

Kemungkinan hasil yang muncul adalah



- Ruang sampelnya adalah $S = \{ \dots \}$
- Titik sampelnya adalah.....
- Banyaknya anggota ruang sampel adalah.....

DETERMINIR BANYAK ANGGOTA RUANG SAMPEL

Kegiatan 2

Petunjuk:

- Tunjuk dua anggota kelompok mu untuk melakukan percobaan dan jika sudah maka anggota yang lain bergantian untuk mencoba.
- Salah orang melambungkan sebuah koin mata uang sebanyak 1 kali, dan satu orang lagi melambungkan dadu, kemudian tulis kemungkinan sisi mana saja yang muncul pada saat pelambungan koin dan dadu.
- Tulislah semua kemungkinan yang muncul dalam percobaan tersebut dalam table dibawah ini.



Banyak Objek	Banyak anggota ruang sampel n(S)	
	Koin	dadu
1	$2 = 2 \dots$	$6 = 6 \dots$
2
3
4
5
...
...
n

Jadi

Banyaknya anggota ruang sampel pada pelemparan n koin adalah



Latihan

Kegiatan 3

PROBABILITAS SUATU KEJADIAN

••• Sebuah dadu dikembungkan satu kali. Berapa peluang:

- a. Munculnya mata dadu ganjil
- b. Munculnya mata dadu genap

Perhatikan
masalah berikut!!!



Penyelesaian:

Langkah 1: Memahami soal dan menuliskan pemisalan yang diperlukan untuk menjawab soal

Misal: A = Kejadian munculnya

B = Kejadian munculnya

Langkah 2: Menentukan banyaknya anggota ruang sampel, banyaknya anggota pada kejadian A dan banyaknya anggota pada kejadian B

S =, n (S) =

A = , n (A) =

B = , n (B) =

Langkah 3: Menentukan Peluang kejadian A dan peluang kejadian B

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(\Omega)} = \frac{?}{?} = \frac{?}{?} \quad \text{dan} \quad P(B) = \frac{n(B)}{n(\Omega)} = \frac{?}{?} = \frac{?}{?} = -$$

Langkah 4: Membuat simpulan yang ditanyakan

Jadi,

peluang munculnya mata dadu ganjil adalah dan peluang munculnya mata dadu genap adalah

⊕ SELAMAT MENGERJAKAN ⊕