# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELAS VIII
Semester 1

## " PELUANG "



LKPD Peluang disusun oleh **KELOMPOK 1**

LIVEWORKSHEETS

# LKPD PELUANG

**Kelas IX SMP**

KELAS/KELOMPOK : ... / ...

ANGGOTA KELOMPOK :

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 



# BELAJAR "PELUANG"

## 01 PELUANG EMPIRIK

PERCOBAAN

## 02 PELUANG TEORITIK

PERHITUNGAN PELUANG



LIVEWORKSHEETS

# 01

# PELUANG EMPIRIK

**Tujuan Pembelajaran**

- Siswa dapat menjelaskan peluang empirik pada kejadian suatu percobaan
- Siswa dapat menentukan solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan peluang empirik pada kejadian suatu percobaan



LIVEWORKSHEETS




# PENDAHULUAN

Kegiatan kali ini kita akan mempelajari tentang peluang empirik. Apa itu peluang empirik? Untuk lebih memahami peluang empirik, ikuti kegiatan dalam pembelajaran berikut ini.



LIVEWORKSHEETS

# MARI MENGINGAT!

## Ingatkah kamu?

A merupakan himpunan bilangan prima kurang dari 15. Tuliskan himpunan A dengan menuliskan setiap anggotanya.

A = { ..... }

Banyak anggota himpunan A adalah ... Banyak anggota himpunan A dapat dituliskan dengan simbol n(A), sehingga

n(A) = ....

Sederhanakan pecahan berikut ke dalam bentuk pecahan paling sederhana. Kemudian ubah ke dalam bentuk desimal.

a. 6/24 = .... = ....

b. 4/12 = .... = ....

c. 7/35 = .... = ....



LIVEWORKSHEETS

# MARI MENGAMATI!

Asqi, Elvina, Muadz, dan Isna merupakan mahasiswa UNS yang sekelas di mata kuliah Pendidikan Inklusi A. Sepulang kuliah terkadang mereka bermain ludo bersama untuk sekedar menghilangkan penat karena tugas kuliah. Permainan ludo merupakan permainan yang menggunakan sebuah dadu dan mengharuskan pemainnya untuk mendapat mata dadu 6 terlebih dahulu untuk dapat menjalankan bidak yang berada di dalam kotak. Asqi memahami permainan itu saat melakukan percobaan bersama teman-temannya, Elvina, Muadz, dan Isna. Mereka berulang-ulang melempar dadu secara bergantian. Asqi mendapatkan mata dadu 6 pada percobaan ke-3, Elvina pada percobaan ke-2, Muadz pada percobaan ke-6, sedangkan Isna pada percobaan ke-5.

Tuliskan hasil percobaan yang dilakukan Asqi, Elvina, Muadz, dan Isna pada tabel berikut.

| Nama | Banyaknya muncul mata dadu 6 n(A) | Banyaknya percobaan n(S) | Rasio banyaknya kemunculan dengan banyak perconaan n(A)/n(S) |
|---|---|---|---|
| Asqi | ..... | ..... | ..... |
| Elvina | ..... | ..... | ..... |
| Muadz | ..... | ..... | ..... |
| Isna | ..... | ..... | ..... |



LIVEWORKSHEETS

# MARI MENGENAL!

Nilai perbandingan yang muncul pada percobaan dengan menggunakan dadu disebut dengan **Peluang Empirik**.

# MARI BERDISKUSI!

Kegiatan kali ini silahkan lakukan dengan teman sekelompokmu seperti percobaan yang dilakukan pada pelemparan dadu sebelumnya. Cobalah dengan melambungkan satu buah dadu sebanyak 20 kali. Tentukan peluang munculnya mata dadu 1 titik, 2 titik, 3 titik, 4 titik, 5 titik, dan 6 titik.





LIVEWORKSHEETS

# 02

# PELUANG TEORITIK

**Tujuan Pembelajaran**

- Siswa dapat menjelaskan peluang teoritik pada kejadian suatu percobaan
- Siswa dapat menjelaskan ruang sampel dan titik sampel
- Siswa dapat menentukan solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan peluang teoritik pada kejadian suatu percobaan



LIVEWORKSHEETS

# PENDAHULUAN

Setelah kita memahami tentang peluang empirik, kegiatan kali ini kita akan mempelajari tentang peluang teoritik. Untuk lebih memahami tebtang peluang mari lakukan kegiatan dalam pembelajaran berikut ini.



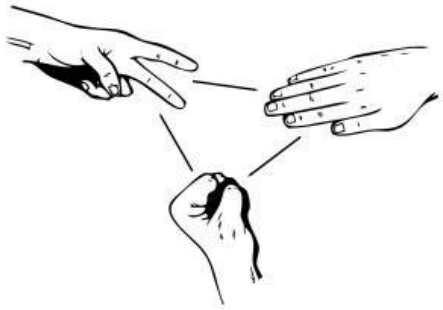


LIVEWORKSHEETS

# MARI MENGAMATI!

Pernahkah kamu bermain suit batu, gunting, kertas? Permainan suit ini seringkali disebut dengan suit jepang atau dalam behasa jepang disebut “Jankenpon”. Permainan ini menggunakan telapak tangan sebagai alat bantu untuk menggantikan benda yang dimaksud.

- Batu digambarkan dengan telapak tangan yang mengepal membentuk tinju.
- Gunting digambarkan dengan membuka dua jari telunjuk dan jari tengah seperti membentuk gunting.
- Kertas digambarkan dengan telapak tangan yang membuka.



Peraturan dalam permainan ini adalah gunting dapat mengalahkan kertas, kertas dapat mengalahkan batu, dan batu dapat mengalahkan gunting.





LIVEWORKSHEETS

Perhatikan tabel berikut ini dan lengkapi dengan keterangan menang, seri, dan kalah dalam kolom yang sesuai.

| Pemain B \ Pemain A |  |  |  |
|---|---|---|---|
|  | ..... | ..... | ..... |
|  | ..... | ..... | ..... |
|  | ..... | ..... | ..... |

# MARI BERDISKUSI!

Tuliskan kejadian apa saja yang muncul dalam permainan suit jepang di atas. Diskusikan dengan temanmu dan tentukan peluang pada setiap kejadian yang muncul.

Banyak pemain A menang dari pemain B adalah ....

Banyak pemain A seri dengan pemain B adalah ....

Banyak pemain A kalah dari pemain B adalah ....



LIVEWORKSHEETS

# MARI BERDISKUSI!

Dari tabel Suit Jepang kemungkinan hasil yang terjadi disebut ruang sampel.

Banyak anggota ruang sampel (S) adalah .... atau dapat ditulis n(S) = ....

Pemain A menang dari pemain B disebut titik sampel. Banyak titik sampel (A) adalah .... atau dapat ditulis n(A) = ....

Peluang pemain A menang dari pemain B adalah :

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \cdots\cdots$$

Peluang pemain A seri dengan pemain B adalah :

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \cdots\cdots$$

Peluang pemain A kalah dari pemain B adalah :

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \cdots\cdots$$



LIVEWORKSHEETS

# MARI MENGENAL!

Secara umum peluang teoritik kejadian A, yaitu P(A) dapat dituliskan dengan :

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$$

Dengan n(A) merupakan banyaknya titik sampel dan n(S) merupakan banyak anggota ruang sampel.

# MARI MENANYA!

**Bagaimana hubungan antara peluang empirik dan peluang teoritik?**

Apakah semakin banyak kita melakukan percobaan, maka nilai peluangnya semakin mendekati peluang teoritik?



LIVEWORKSHEETS






LIVEWORKSHEETS