LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

MATEMATIKA

Membandingkan Peluang Kejadian

Nama : _____

Kelas : _____

Kelas 6 Sekolah Dasar

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 1

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menghitung peluang munculnya suatu hasil dari percobaan sederhana, seperti melempar koin atau menggunakan roda putar.
2. Membandingkan peluang beberapa kejadian untuk menentukan kejadian mana yang lebih mungkin terjadi.
3. Menggunakan penalaran matematis untuk menjawab pertanyaan terkait roda putar dan peluang.

WAKTU PENYELESAIAN

35 Menit

ALAT DAN BAHAN

- Koin 500 rupiah (1 buah)
- Roda putar (gambar atau alat yang dibuat guru)
- Pensil dan buku tulis
- Lembar aktivitas (seperti pada gambar)
- Spidol/penanda (opsional untuk menunjuk bagian roda putar)

INFORMASI SINGKAT

Peluang adalah kemungkinan terjadinya suatu kejadian. Peluang dapat dihitung dengan rumus sederhana:
Peluang = jumlah kejadian yang diinginkan / jumlah seluruh kemungkinan. Semakin besar bagian atau jumlah peluang yang dimiliki suatu hasil, semakin besar kemungkinan hasil itu muncul. Konsep peluang digunakan untuk menentukan apakah suatu permainan adil atau tidak adil. Permainan disebut adil jika setiap peserta memiliki peluang yang sama untuk menang.

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 1

PETUNJUK PENGERJAAN

1. Bacalah soal pada lembar aktivitas dengan teliti.
2. Lengkapi titik-titik pada soal nomor 1 sesuai informasi peluang saat melempar koin.
3. Amati gambar roda putar untuk menjawab pertanyaan nomor 2. Perhatikan ukuran tiap bagian roda.
4. Diskusikan dengan teman atau pikirkan sendiri siapa yang memiliki peluang paling besar berdasarkan luas sektor pada roda putar.
5. Untuk nomor 3, jelaskan dengan bahasa kalian sendiri apa yang dimaksud permainan adil dan tidak adil berdasarkan konsep peluang.
6. Tuliskan jawaban pada kolom yang telah disediakan.

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 1

Bacalah Soal berikut dengan teliti dan jawab dengan benar dan tepat

1. Isilah titik-titik pada kalimat berikut dengan jawaban yang tepat. Peluang mendapatkan sisi garuda saat melempar koin 500 rupiah adalah ……. dari ……. jumlah kemungkinan yang ada. Peluang mendapatkan sisi angka saat melempar koin 500 rupiah adalah ……. dari ……. jumlah kemungkinan yang ada. Peluang mendapatkan sisi angka dan sisi garuda (pilih satu) sama/ berbeda

2. Untuk melakukan pemilihan ketua kelas, kelas Dhien melakukan undian menggunakan roda putar seperti di gambar.

Jawab beberapa pertanyaan di bawah ini.

- Dengan roda putar yang dibuat, tentukan siapa yang memiliki peluang menang paling besar?
- Menurut kalian, apakah kelas Dhien sebaiknya menggunakan roda putar ini untuk menentukan ketua kelas mereka? Mengapa?
- Coba buat roda putar yang lebih adil untuk menentukan ketua kelas mereka

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 1

3. Dalam bahasa kalian sendiri, jelaskan apa yang dimaksud dengan permainan yang adil dan apa yang dimaksud dengan permainan yang kurang adil?

Petunjuk

Jawaban kalian harus berhubungan dengan konsep peluang yang sedang kita pelajari.

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 2

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menentukan peluang munculnya suatu warna permen ketika diambil secara acak.
2. Membandingkan peluang beberapa warna permen untuk menentukan warna yang paling mungkin muncul.
3. Melakukan percobaan peluang sederhana dan mencatat hasilnya dengan benar.
4. Menyimpulkan apakah hasil percobaan sesuai dengan perhitungan peluang teori.

WAKTU PENYELESAIAN

35 Menit

ALAT DAN BAHAN

- Permen aneka warna (minimal 3 jenis warna)
- Kantong atau wadah tertutup
- Lembar aktivitas (LKPD)
- Pensil/bolpoin
- Penutup mata (kain atau tisu tebal)
- Tabel percobaan yang tersedia pada lembar kerja

INFORMASI SINGKAT

Peluang adalah kemungkinan munculnya suatu hasil dari percobaan acak. Semakin banyak jumlah suatu warna permen, semakin besar peluang warna tersebut terambil. Percobaan peluang dapat berbeda hasilnya meskipun peluang teorinya sama ini disebut peluang empiris. Peluang empiris diperoleh dari percobaan nyata, sedangkan peluang teoretis dihitung sebelum percobaan dilakukan.

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 2

PETUNJUK PENGERJAAN

1. Buat tabel jumlah permen berdasarkan warna yang tersedia.
2. Masukkan semua permen ke dalam kantong dan jawab pertanyaan tentang peluang (tanpa melakukan percobaan terlebih dahulu).
3. Diskusikan warna permen mana yang memiliki peluang terbesar untuk terambil dan jelaskan alasannya.
4. Pilih satu teman untuk mengambil permen secara acak dengan mata tertutup.
5. Lakukan pengambilan permen secara acak sebanyak 10 kali. Setiap kali ambil, catat warna permen lalu masukkan kembali ke dalam kantong.
6. Buka penutup mata dan bahas hasil percobaan. Tentukan warna yang paling sering muncul.
7. Bandingkan hasil percobaan nyata dengan prediksi atau perhitungan peluang teori.
8. Tulis kesimpulan kalian berdasarkan hasil diskusi kelompok.

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 2

Bacalah Soal berikut dengan teliti dan jawab dengan benar dan tepat

1. **Buat tabel data jumlah permen dengan warna tertentu.**

2. **Masukkan semua permen ke dalam kantong dan jawab pertanyaan ini dengan kelompok kalian.**
   - Apabila kalian mengambil acak 1 permen dari dalam kantong, buat daftar peluang warna permen apa saja yang mungkin diambil.
   - Ada berapa jumlah kemungkinan permen yang diambil?

3. Diskusikan pertanyaan ini dengan kelompok kalian. Permen dengan warna apa yang memiliki peluang paling besar diambil secara acak? Mengapa?

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 2

4 Pilih salah satu anggota kelompok yang akan ditutup matanya dan mengambil acak satu permen

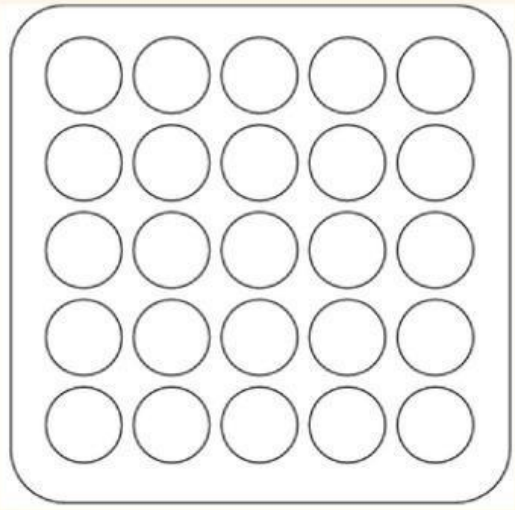
5 Tutup mata satu anggota kelompok kalian dan minta teman kalian mengambil satu permen secara acak. Kembalikan permen tersebut ke dalam kantong dan ulangi pengambilan acak sebanyak 10 kali. Jangan lupa mencatat setiap hasilnya.

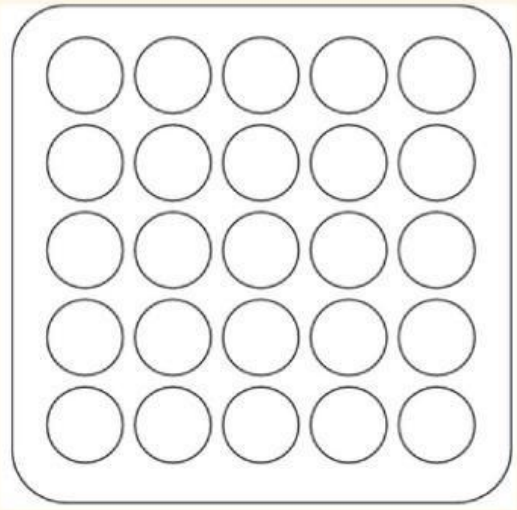
Percobaan ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Warna permen yang diambil acak										

6 Buka penutup mata salah satu anggota kelompok kalian. Jawab bersama sama:

- Warna permen apa yang paling sering diambil oleh teman kalian?

- Apakah hasilnya sama dengan jawaban kalian di pertanyaan nomor 4?





LIVEWORKSHEETS