



KURIKULUM  
MERDEKA

# LKM

Date:



Berbasis Universal Design for Learning  
(UDL) dan Deep Learning  
dengan model Group Investigation



## CAPAIAN PEMBELAJARAN

Murid dapat menjelaskan peluang dan menentukan frekuensi harapan dari kejadian majemuk. Mereka menyelidiki konsep dari kejadian saling bebas dan saling lepas, dan menentukan peluangnya.

## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Murid mampu menjelaskan serta menentukan ruang sampel
- Murid mampu menjelaskan serta menentukan peluang kejadian dari suatu percobaan
- Murid mampu menentukan frekuensi harapan suatu kejadian





## AYO MEMAHAMI

Kalian diminta oleh guru untuk menyelidiki sebuah festival permainan matematika. Setiap stand permainan memiliki aturan yang berbeda:



- Stan 1 - Permainan Dadu.

Pemain melempar dua dadu dan memenangkan hadiah jika mendapatkan mata dadu berjumlah 7

- Stan 2 - Permainan Koin.

Pemain melempar 4 koin sekaligus. Mereka menang jika muncul tepat dua sisi gambar

- Stan 3 - Permainan Kartu Warna

Pemain mengambil kartu yang sebelumnya sudah diacak (terdapat 4 warna kartu yaitu hijau, kuning, merah, dan biru dengan jumlah berbeda pada masing-masing warna). Pemain akan menang jika mengambil warna hijau .

- Stan 4 - Permainan Kertu Huruf "MATEMATIKA MENYENANGKAN"

Pemain mengambil 1 huruf secara acak dan akan menang jika huruf yang muncul adalah huruf A.

Tugas kalian adalah menyelidiki seberapa banyak peluang seseorang menang di ke-4 stand tersebut.

# **TIM PELEMPAR KOIN**

---

• • •

---

## **PETUNJUK PENGERTIAN**

- Mulailah mengerjakan dengan berdoa
- Tuliskan nama kelompok dan anggota kelompok
- Bacalah instruksi dengan seksama
- Ikuti setiap langkah-langkah dalam lembar kegiatan dengan cermat
- Silahkan bertanya pada guru jika mengalami kesulitan

**ANGGOTA KELOMPOK:**



AYO MENYAJIKAN

Tuliskan seluruh kemungkinan hasil 4 koin dengan melanjutkan tabel berikut!



## AYO MENGANALISIS

Setelah mengisi tabel tersebut berapakah ruang sampel yang kalian temukan?

Tentukan peluang muncul kejadian A secara teori jika ketentuan memenangkan permainan ini adalah muncul tepat dua sisi gambar!



## AYO MENYELIDIKI

Selidikilah melalui percobaan sebanyak 20 kali secara bergiliran. Jangan lupa jika setiap anggota kelompok harus berpartisipasi dalam percobaan ya!!

Lanjutkanlah tabel berikut ini dan berilah tanda centang (✓) pada kejadian menang yakni muncul tepat dua sisi gambar dari percobaan yang telah kalian lakukan!

No	Hasil	Jumlah	Menang
1	...		...
2	...		...
3	...		...
...	...		...



## AYO BERPIKIR

Dari percobaan yang telah kalian lakukan tentukanlah peluang kejadian dan frekuensi harapannya!

Bandingkahlah hasil peluang kejadian secara teori dengan hasil dari percobaan yang telah kalian lakukan, manakah yang lebih besar?



## AYO BERPIKIR

Kira-kira jika kalian melakukan percobaan lebih banyak, apakah peluang kejadiannya akan mendekati hasil secara teori? Ataukah malah lebih menjauh dari teori? Jelaskan pendapat kalian!

## AYO MENYIMPULKAN

Simpulkanlah hasil dari penyelidikan yang kalian lakukan hari ini!