

LKPD MATEMATIKA

Peluang IX SMP

Nama:

Kelas:



Disusun oleh:

Nesha Nahdatul Adha (208240022)

 **LIVEWORKSHEETS**

A. Kompetensi Dasar

- 1. Menjelaskan peluang suatu kejadian**
- 2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang**

B. Indikator Pencapaian Pembelajaran

Peserta didik mampu:

- 1. Menjelaskan pengertian peluang**
- 2. Menentukan ruang sampel dari suatu percobaan**
- 3. Mengidentifikasi kejadian dari ruang sampel**
- 4. Menghitung peluang suatu kejadian**
- 5. Melakukan percobaan sederhana terkait peluang**
- 6. Menyajikan hasil percobaan dalam bentuk tabel**
- 7. Membandingkan peluang teori dan peluang percobaan**

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami konsep peluang dengan benar**
- 2. Menentukan ruang sampel dan kejadian**
- 3. Menghitung peluang suatu kejadian dengan tepat**
- 4. Mengaitkan peluang dengan kehidupan sehari-hari**

D. Materi Singkat

1. Pengertian Peluang

Peluang adalah kemungkinan suatu kejadian dapat terjadi.

Contoh dalam kehidupan sehari-hari:

- Peluang mendapat angka 6 saat melempar dadu
- Peluang muncul gambar saat melempar koin

Nilai peluang berada antara 0 sampai 1.

- Jika peluang = 0 $\rightarrow$ kejadian mustahil terjadi
- Jika peluang = 1 $\rightarrow$ kejadian pasti terjadi

2. Ruang Sampel

Ruang sampel adalah seluruh kemungkinan hasil yang mungkin muncul.

Contoh:

Jika sebuah dadu dilempar satu kali, maka ruang sampelnya adalah:

$$S = \{ \text{1, 2, 3, 4, 5, 6} \}$$

Jika sebuah koin dilempar satu kali, maka ruang sampelnya adalah:

$$S = \{ \text{Gambar, Angka} \}$$

Rumus peluang adalah:

$$P(A) = n(A)/n(S)$$

Keterangan:

- $P(A)$ = peluang kejadian A
- $n(A)$ = banyak kejadian yang diinginkan
- $n(S)$ = banyak seluruh ruang sampel

Contoh Soal

• Contoh 1

Sebuah dadu dilempar satu kali. Tentukan peluang muncul angka kurang dari 4.

Jawab:

Ruang sampel: $S = \{$  $\}$

Angka kurang dari 4 = $\{$  $\}$

Banyak kejadian yang diinginkan = 

Banyak seluruh kejadian = 

$$P = 3/6$$

$$= 1/2$$

• Contoh 2

Sebuah koin dilempar satu kali. Tentukan peluang muncul gambar.

Jawab:

Ruang sampel: $S = \{$  $\}$

Kejadian yang diinginkan = $\{$  $\}$

$$P(\text{  }) = 1/2$$

E. Petunjuk Pengerjaan

- 1. Bacalah setiap instruksi dengan teliti**
- 2. Kerjakan secara berkelompok (2–4 orang)**
- 3. Diskusikan jawaban bersama kelompok**
- 4. Tuliskan jawaban dengan rapi dan jelas**
- 5. Jika mengalami kesulitan, tanyakan kepada guru**

Selamat mengerjakan, nikmati proses belajarnya ya 😊

KEGIATAN 1 (EKSPLORASI)



Sebuah dadu dilempar satu kali.

Lengkapilah jawaban berikut!

- 1 Ruang sampel pelemparan dadu adalah

$S = \{ \quad , \quad , \quad , \quad , \quad , \quad \}$

- 2 Peluang muncul angka genap adalah

$P(\text{genap}) = \quad$
 $\quad$

Ingat!

Peluang suatu kejadian =
 $\frac{\text{banyak kejadian yang diinginkan}}{\text{banyak semua kemungkinan}}$



Tujuan:

Menentukan ruang sampel dan peluang dari suatu kejadian sederhana.

KEGIATAN 2 (DISKUSI KELOMPOK)

Dua koin dilempar bersamaan.

Lengkapilah jawaban berikut!



Keterangan:

A = angka

G = gambar

- 1 Ruang sampel pelemparan dua koin adalah

$S = \{ \quad , \quad , \quad , \quad \}$

- 2 Peluang muncul satu angka dan satu gambar adalah

$P = \frac{\quad}{\quad}$



Ingat!

Peluang suatu kejadian =
 $\frac{\text{banyak kejadian yang diinginkan}}{\text{banyak semua kemungkinan}}$

Diskusikan!

- Hasil manakah yang paling mungkin muncul?
- Mengapa menurut kelompokmu demikian?



KEGIATAN 3 (PERCOBAAN)



Lempar sebuah koin sebanyak 10 kali.
Catat hasil pelemparanmu pada tabel berikut!

Langkah Percobaan

- 1 Siapkan sebuah koin.
- 2 Lempar koin sebanyak 10 kali.
- 3 Catat hasil yang muncul setiap kali pelemparan pada tabel di samping.
- 4 Hitung banyak muncul angka dan gambar.

Percobaan ke-	Hasil (Angka / Gambar)	Tally ()	
		Angka	Gambar
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Jumlah			

Pertanyaan

- 1 Berapa kali muncul angka dan gambar?

Angka = _____ kali

Gambar = _____ kali

- 2 Apakah hasil percobaan sesuai dengan perkiraanmu? Jelaskan.



Refleksi

1. Apa yang kamu pelajari hari ini tentang peluang?

.....
.....

2. Bagian mana yang paling kamu pahami?

.....
.....

3. Bagian mana yang masih sulit dipahami?

.....
.....

4. Apakah kegiatan hari ini menyenangkan? Jelaskan.

.....
.....

Kesimpulan

Peluang digunakan untuk mengetahui kemungkinan suatu kejadian terjadi.

Nilai peluang berada antara 0 sampai 1:

- **peluang = 0 $\rightarrow$ kejadian mustahil**
- **peluang = 1 $\rightarrow$ kejadian pasti**

Semakin besar nilai peluang, semakin besar kemungkinan kejadian tersebut terjadi.