LKPD PELUANG EMPIRIK

(Kelompok B)

Nama Kelompok : ……
Anggota : 1. ……
2. ……
3. ……
4. ……..
5. ……

Tujuan Pembelajaran:

Melalui model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat menentukan peluang empirik dari suatu percobaan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari hari yang berkaitan dengan peluang empirik dengan benar.

Petunjuk Pengerjaan:

1. Isilah identitas dengan benar
2. Kerjakan dengan teliti setiap aktifitas LKPD
3. Tanyakan kepada guru jika ada yang belum dipahami

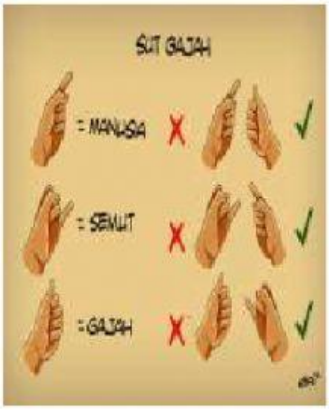
Info Menarik

SUIT GAJAH

Suit sering dikenal dengan sebutan suten. Mengutip Kamus Besar Bahasa Indonesia, suit, suten atau bersutten adalah cara mengundi dengan mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang bermain dahulu. Dalam melakukan permainan suit ini, ada beberapa peraturan yang perlu untuk diingat. Mengutip laman Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah 5 yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, peraturan permainannya adalah:

- Ibu jari diumpamakan gajah
- Telunjuk diibaratkan manusia
- Kelingking diibaratkan semut

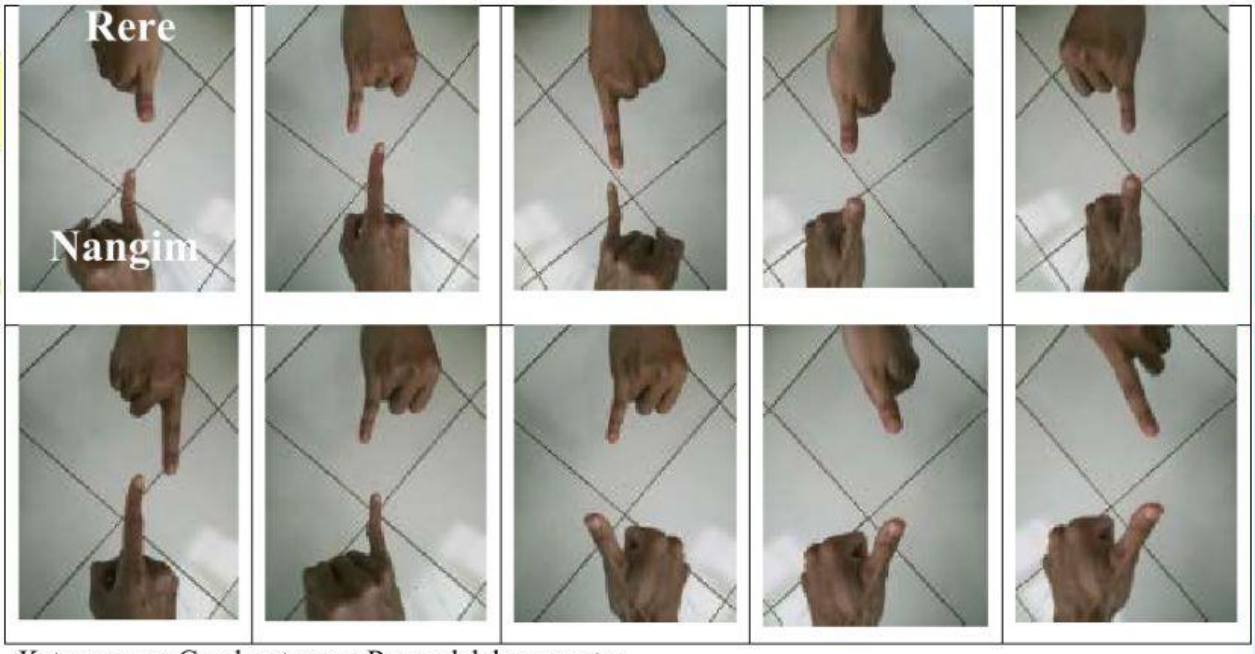
Jari yang menjadi pemenang adalah ibu jari dengan telunjuk pemenangnya ibu jari, telunjuk lawan kelingking pemenangnya telunjuk, dan kelingking lawan ibu jari, pemenangnya kelingking.



LIVEWORKSHEETS

Permasalahan

Rere dan Nangim akan bermain congklak bersama. Untuk mengundi siapa yang akan bermain terlebih dahulu, Rere dan Nangim melakukan suit jari. Rere dan Nangim bersepakat untuk melakukan suit sebanyak 10 kali. Berikut adalah hasil suit yang dilakukan Rere dan Nangim:



Keterangan : Gambar tangan Rere adalah yang atas
Gambar tangan Nangim adalah yang bawah

Berdasarkan informasi dan gambar diatas, siapakah yang mendapat peluang terbesar untuk bermain congklak terlebih dahulu dan berapa besar peluangnya?

Penyelesaian

Untuk menjawab pertanyaan tersebut,perhatikan langkah berikut dan isilah pada bagian yang rumpang!

- **Langkah pertama**, lengkapi tabel berikut dengan menuliskan T, K, atau I pada kolom yang kosong sesuai dengan percobaan pada gambar diatas. T menunjukkan muncul telunjuk, K menunjukkan muncul kelingking, dan I menunjukkan muncul ibu jari.

Suit	Rere	Nisa
Ke-1		
Ke-2		
Ke-3		
Ke-4		
Ke-5		
Ke-6		
Ke-7		
Ke-8		
Ke-9		
Ke-10		

LIVEWORKSHEETS

- **Langkah kedua,** analisislah banyaknya kemenangan tiap anak tersebut dan banyaknya kejadian seri.

  Misal :

  R : Kejadian kemenangan Rere

  N : Kejadian kemena ngan Nisa

  E : Kejadian seri

  Maka,

  Banyak kemenangan Rere atau n(R) adalah …

  Banyak kemenangan Nisa atau n(N) adalah …

  Banyak kejadian seri atau n (E) adalah …

- **Langkah ketiga,** hitung peluang kemenangan masing masing anak

  P(R) adalah peluang Rere menang, maka

  $\mathbf{P\ (R)} = \frac{n\,(R)}{n}$ dengan n adalah total seluruh percobaan

  $= \frac{\dots}{\dots}$

  $\mathbf{P\ (N)} = \frac{n\,(N)}{n}$

  $= \frac{\dots}{\dots}$

- **Langkah keempat,** membuat kesimpulan

  Jadi, anak yang memiliki peluang menang paling besar untuk bermain congklak terlebih dahulu adalah ….. dan besar peluangnya adalah…

LIVEWORKSHEETS