

LKPD PELUANG EMPIRIK

(Kelompok A)

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

HOMPIMPA

Hompimpa alaium gambreng sebagai versi lengkap dari istilah hompimpa konon berasal dari bahasa Sanskerta. Hompimpa alaium bermakna 'dari Tuhan kembali ke Tuhan'. 'Hompimpa' hanya bisa dilakukan minimal oleh tiga orang peserta. Tujuan dari hompimpa adalah menentukan orang yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan. Pemenang hompimpa adalah pemain dengan telapak tangan yang paling berbeda dari pemain lainnya. Untuk lebih jelasnya, tonton video berikut ini dengan cara *scan barcode* berikut menggunakan *handphone* mu:



Permasalahan

Rere, Nisa, dan Tina akan bermain Sudamanda. Untuk memilih siapa yang akan bermain dahulu dari ketiganya, maka mereka melakukan hompimpa. Mereka melakukan hompimpa beberapa kali, dimana yang paling banyak menang mendapatkan urutan pertama main, dan sebaliknya.

Hompimpa yang dilakukan Rere, Nisa, dan Tina dapat dilihat pada video dibawah ini dengan *scan barcode* berikut:



Berdasarkan video yang telah kalian tonton, siapakah yang mendapat peluang terbesar dalam memenangkan hompimpa 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 A atau B pada kolom yang kosong sesuai dengan percobaan pada video sebelumnya. A menunjukkan telapak tangan yang muncul adalah bagian permukaan atas dan B menunjukkan telapak tangan yang muncul adalah bagian permukaan bawah

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

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

Misal :

R : Kejadian kemenangan Rere

N : Kejadian kemenangan Nisa

T : Kejadian kemenangan Tina

I : Kejadian seri

Maka,

Banyak kemenangan Nisa atau $n(R)$ adalah ...

Banyak kemenangan Nisa atau $n(N)$ adalah ...

Banyak kemenangan Tina atau $n(T)$ adalah ...

Banyak kejadian seri atau $n(I)$ adalah ...

- **Langkah ketiga**, hitung peluang kemenangan masing masing anak
P(R) adalah peluang Rere menang hompimpa, maka

$$P(R) = \frac{n(R)}{n}$$

= ...

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

= ...

$$P(T) = \frac{n(T)}{n}$$

= ...

- **Langkah keempat, membuat kesimpulan**

Jadi, anak yang memiliki peluang menang hompimpa paling besar adalah dan besar peluangnya adalah...