

LKPD PELUANG EMPIRIK

(Kelompok Kinestetik)

Nama Kelompok :

Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Trujuan 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. Praktikkan aktivitas percobaan yang ada di LKPD dan kerjakan dengan teliti setiap bagian yang rumpang pada LKPD
3. Tanyakan kepada guru jika ada yang belum dipahami

Info Menarik

SUIT JEPANG

Suit ini diperkirakan pertama kali ada di Cina dan sudah sejak ribuan tahun yang lalu pada zaman kerajaan dinasti Han Cina. Pada mulanya permainan ini disebut *shoushiling* yang berarti tiga orang yang takut satu sama lain. Suit ini di Indonesia terkenal dengan batu gunting kertas. Terdapat tiga isyarat tangan dalam permainan ini. Batu digambarkan oleh tangan mengepal, gunting digambarkan oleh jari telunjuk dan tengah, kertas digambarkan oleh tangan terbuka.

Aturan isyarat dalam suit jepang ini adalah batu mengalahkan gunting, gunting mengalahkan kertas, dan kertas mengalahkan batu. Jika kedua pemain mengeluarkan isyarat yang sama, maka permainan diulang. Kadang kala pemain menggunakan system berulang ulang artinya sekali kemenangan tidak cukup menghentikan permainan. Misalnya pemain yang menang 5 kali terlebih dahulu menjadi pemenang.



Permasalahan

Rere dan Nisa akan bermain congklak bersama. Untuk mengundi siapa yang akan bermain terlebih dahulu, Rere dan Nisa bersepakat untuk melakukan suit jepang sebanyak 10 kali. Berdasarkan hasil suit yang dilakukan, siapakah yang mendapat peluang terbesar untuk bermain congklak terlebih dahulu dan berapa besar peluangnya?

Untuk mendapatkan hasil suit, mari bermain peran menjadi Rere dan Nisa!

Penyelesaian

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

- **Langkah pertama**, pilih dua anggota kelompok yang akan bermain peran menjadi Rere dan Nisa untuk melakukan suit.
- **Langkah kedua**, lakukan suit jepang sebanyak 10 kali dan hasilnya dapat ditulis dalam tabel dibawah ini dengan menuliskan B, K, atau G pada kolom yang kosong sesuai dengan percobaan. B menunjukkan muncul Batu, K menunjukkan muncul kertas, dan G menunjukkan muncul gunting.

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

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

Misal :

R : Kejadian kemenangan Rere

N : Kejadian kemenangan 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 keempat**, hitung peluang kemenangan masing masing anak

$P(R)$ adalah peluang Rere menang, maka

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

= ...

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

= ...

- **Langkah kelima**, membuat kesimpulan

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