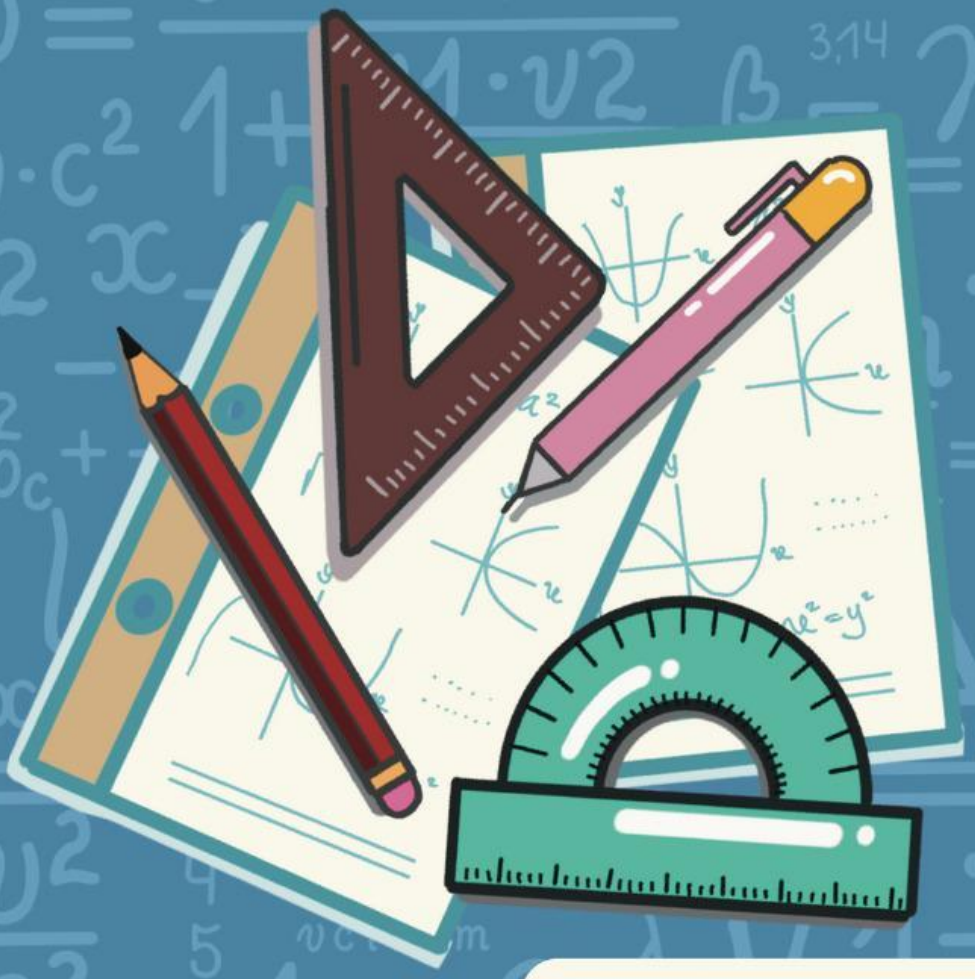
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

NILAI PELUANG



NAMA :

KELAS :

LIVEWORKSHEETS

PETUNJUK PENGERJAAN

1. SIMAK PENJELASAN DARI GURU MENGENAI MATERI.
2. BACA INSTRUKSI DENGAN TELITI.
3. KERJAKAN SETIAP SOAL SESUAI DENGAN INSTRUKSINYA DENGAN BENAR.

STIMULATION

Di pasar malam cartetya ingin mendapatkan sebuah hadiah dengan cara mengikuti permainan yang diadakan oleh salah satu pemilik kios permainan. Pemilik kios tersebut menawarkan cartetya untuk memilih satu dari dua permainan.

Permainan pertama, jika cartetya bisa mendapatkan mata dadu 2 atau 6, maka ia bisa memenangkan hadiah yang ia inginkan.

Permainan kedua, Cartetya diminta untuk melambungkan sebuah koin, ia akan menang jika sisi yang keluar adalah gambar, jika ia berhasil maka ia bisa memenangkan hadiahnya.

LIVEWORKSHEETS

PROBLEM STATEMENT

Cartetya memilih permainan pertama karena ia berpikir bahwa kemungkinan menangnya lebih besar, yaitu ketika dia mendapatkan 2 atau 6, hal tersebut lebih banyak daripada permainan kedua yang hanya dapat ia menangkan ketika mendapat sisi gambar saja.

DATA COLLECTION

Lengkapilah tabel di bawah ini berdasarkan permasalahan yang dihadapi Cartetya.

Pertanyaan	Permainan 1	Permainan 2
Apakah termasuk suatu percobaan?		
Hasil Percobaannya apa saja?		
Berapa Ruang Sampelnya?		
Apa kejadian yang diinginkan?		
Berapa banyak anggota kejadiannya?		

LIVEWORKSHEETS

DATA PROCESSING

Nilai Peluang Permainan pertama

Nilai Peluang Permainan kedua

VERIFICATION

Sampaikan hasil pengerjaanmu dan bandingkan dengan hasil pengerjaan temanmu, sampaikan juga pendapatmu jika jawabanmu berbeda.

GENERALIZATION

setelah menyelesaikan permasalahan tersebut, apa yang dapat kamu simpulkan?

LIVEWORKSHEETS