



LKPD



PELUANG KELAS 9



Nama: _____

Kelas: _____





ORIENTASI MASALAH

KEGIATAN 1

Dani dan Ani ingin bermain game di komputer sekolah. Karena hanya ada satu komputer, mereka sepakat menentukan siapa yang bermain dulu secara adil (fair) menggunakan alat undian acak menggunakan koin, dadu dan spinner sebanyak 10 kali. Dani mengusulkan untuk melakukan undian dengan 3 pilihan berikut:

1. Pelemparan satu koin

- Jika heads lebih banyak Dani main dulu
- Jika tails lebih banyak Ani main dulu

2. Pelemparkan satu dadu

- Jika sisi angka ganjil lebih banyak Dani main dulu.
- Jika sisi angka genap lebih banyak Ani main dulu.

3. Memutar spinner

- Jika warna hijau lebih banyak Dani main dulu.
- Jika warna orange lebih banyak Ani main dulu.

PETUNJUK

1. Perhatikan dengan seksama saat guru melakukan pelemparan koin secara virtual sebanyak 10 kali menggunakan mathigon.
2. Tuliskan setiap hasil pelemparan koin pada tabel dibawah ini.

Kejadian	Banyak muncul kejadian $f(A)$	Rasio frekuensi terhadap n $\frac{f(A)}{n}$
Muncul Gambar Heads		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul Gambar Tails		$\frac{\dots}{\dots}$
Total Percobaan n		

Dari percobaan yang telah kalian lakukan, siapakah yang mendapatkan kemungkinan lebih besar menggunakan komputer terlebih dahulu?

Berikan alasannya _____



KEGIATAN 2

PETUNJUK

1. Perhatikan dengan seksama saat guru melakukan pelemparan dadu secara virtual sebanyak 10 kali menggunakan mathigon.
2. Tuliskan hasilnya pada tabel dibawah ini.

Kejadian	Banyak muncul kejadian $f(A)$	Rasio frekuensi terhadap n $\frac{f(A)}{n}$
Muncul angka 1		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul angka 2		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul angka 3		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul angka 4		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul angka 5		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul angka 6		$\frac{\dots}{\dots}$
Total percobaan n		

Dari percobaan yang telah kalian lakukan, siapakah yang mendapatkan kemungkinan lebih besar menggunakan komputer terlebih dahulu?

Berikan alasannya _____



KEGIATAN 3

PETUNJUK

1. Perhatikan dengan seksama saat guru melakukan pelemparan koin dan memutar spinner secara virtual sebanyak 10 kali menggunakan mathigon.
2. Tuliskan hasilnya pada tabel dibawah ini.

Kejadian	Banyak muncul kejadian $f(A)$	Rasio frekuensi terhadap n $\frac{f(A)}{n}$
Muncul Warna Hijau		$\frac{\dots}{\dots}$
Muncul Warna Orange		$\frac{\dots}{\dots}$
Total Percobaan n		

Dari percobaan yang telah kalian lakukan, siapakah yang mendapatkan kemungkinan lebih besar menggunakan komputer terlebih dahulu?

Berikan alasannya _____

MARI MENYIMPULKAN

Dari hasil percobaan diatas, kita bisa menyimpulkan bahwa peluang empirik merupakan _____

Untuk menghitung peluang empirik suatu kejadian (A) pada suatu percobaan ditentukan dengan cara:

$$P(A) = \frac{\dots}{\dots}$$