

E-LKPD

matematika

PERMAINAN PETAK UMPET DAN PERMAINAN SEREMBAN PADA MATERI PELUANG



NAMA :

KELAS :

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat-Nya dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan pembuatan *Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik* yang berjudul "Permainan Petak Umpet dan Permainan Seremban Pada Materi Peluang".

Pada kesempatan kali ini, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen mata kuliah Desain Media Komputer yang telah membimbing saya untuk e-lkpd ini. Selain itu, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan e-lkpd ini.

Saya menyadari bahwa dalam pembuatan e-lkpd ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat membuat makalah singkat ini menjadi lebih baik serta bermanfaat bagi saya dan pembaca.

Terima Kasih

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, Oktober 2023

Wella Cintania
NIM.2120206041

DAFTAR ISI

	KATA PENGANTAR
	DAFTAR ISI
	KOMPETENSI DASAR
	PETUNJUK PENGGUNAAN
	KEGIATAN 1
	KEGIATAN 2



CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang

TUJUAN PEMBELAJARAN

setelah peserta didik mengerjakan lembar kerja ini, diharapkan peserta didik:

1. Memahami peluang teoretik dari data luaran (output) yang mungkin diperoleh dari sekelompok data
2. Memahami peluang empirik dari data luaran (output) yang mungkin diperoleh dari sekelompok data
3. Menyelesaikan sebuah percobaan untuk menentukan peluang teoretik dari suatu kejadian
4. Menyelesaikan sebuah percobaan untuk menentukan peluang empirik dari suatu kejadian
5. Menyajikan hasil pembelajaran peluang empirik dan peluang teoretik



PETUNJUK PENGGUNAAN



Wajib dibaca dan dipahami sebelum mengerjakan LKPD!!!



1

isilah identitas peserta didik pada tempat yang telah disediakan

2

baca dan pahami perintah dan soal-soal dengan cermat

3

tulis jawaban pada tempat yang telah disediakan

4

selesaikan E_LKPD sesuai dengan waktu yang telah ditentukan!



KEGIATAN 1

TITIK SAMPEL DAN RUANG SAMPEL

PENDAHULUAN

PERMAINAN PETAK UMPET

Permainan petak umpet dimainkan paling tidak oleh 3 orang. Untuk menentukan siapa yang selanjutnya menjadi penjaga, penjaga pertama harus menemukan semua pemain yang bersembunyi lalu penjaga menutup mata pada benteng yang telah ditentukan dengan pemain lainnya berdiri dibelakang. Penjaga memilih nomorurut sebanyak tiga kali, jika nomor pemain yang disebut saat bermain tidak pahlawan, maka pemain yang disebut nomornya tersebutlah menjadi penjaga.



PERMAINAN SEREMBAN

Permainan seremban biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara menabur 7 buah batu seremban, lalu ambil satu persatu buah yang sudah ditabur dengan melambungkan satu buah selremban. Pemenang ditentukan berdasarkan banyaknya jumlah batu yang diperoleh dibanding jumlah batu lawan, dari pengambilan batu yang dilambungkan pada punggung tangan.



Kalian pasti pernah memainkan permainan tradisional, seperti halnya bermain petak umpet dan seremban maupun permainan lainnya. Dalam setiap permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah, tetapi kalian tidak dapat memastikan siapa yang akan menang dan siapa yang akan kalah dalam permainan tersebut. Kalian hanya bisa memprediksi atau memperkirakan kemungkinan siapa saja yang akan kalah dengan kualitas permainan yang akan dimainkannya. Sebenarnya secara tidak sadar kalian telah menerapkan konsep peluang dalam hal tersebut. Konsep peluang sangat banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana yang dapat ditemukan dalam bidang Sosial, Ekonomi, Pendidikan, Kesehatan, Olahraga serta dalam budaya seperti yang telah disinggung sebelumnya. Untuk memahami lebih luas mengenai konsep peluang, maka simaklah dengan seksama pembahasan materi dibawah ini.

TITIK SAMPEL DAN RUANG SAMPEL

Ruang sampel (S) adalah himpunan semua hasil yang mungkin terjadi dari suatu percobaan. Sementara Anggota yang terdapat di ruang sampel disebut dengan titik sampel. Dan banyaknya sampel dapat dinyatakan dengan $n(s)$

• CONTOH

BERDASARKAN SEKILAS INFORMASI, MAKA DIPEROLEH

1. Titik sampel dari:

A. Bermain petak umpet dengan 3 orang

(K dan G)

i B. . Bermain seremban

(0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7)

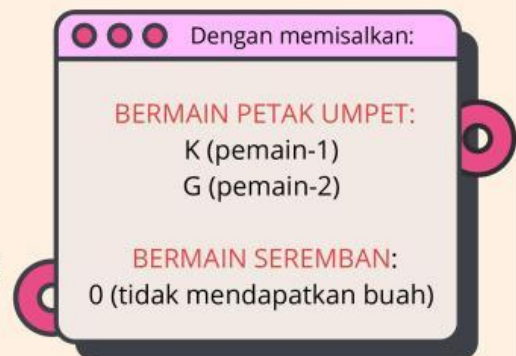
2. Ruang sampel (S) dari :

A. Bermain petak umpet dengan 3 orang

{G, K}

B. Bermain seremban

{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}



MENYELESAIKAN RUANG SAMPEL

Jika Nana, Yuna dan Yuni bermain petak umpet barang dengan setiap pemain menyembunyikan dua barang, maka tentukan ruang sampel permainan tersebut. Misal penjaganya adalah Nana dan pemainnya adalah Yuni (G) dan Yuna (K) .



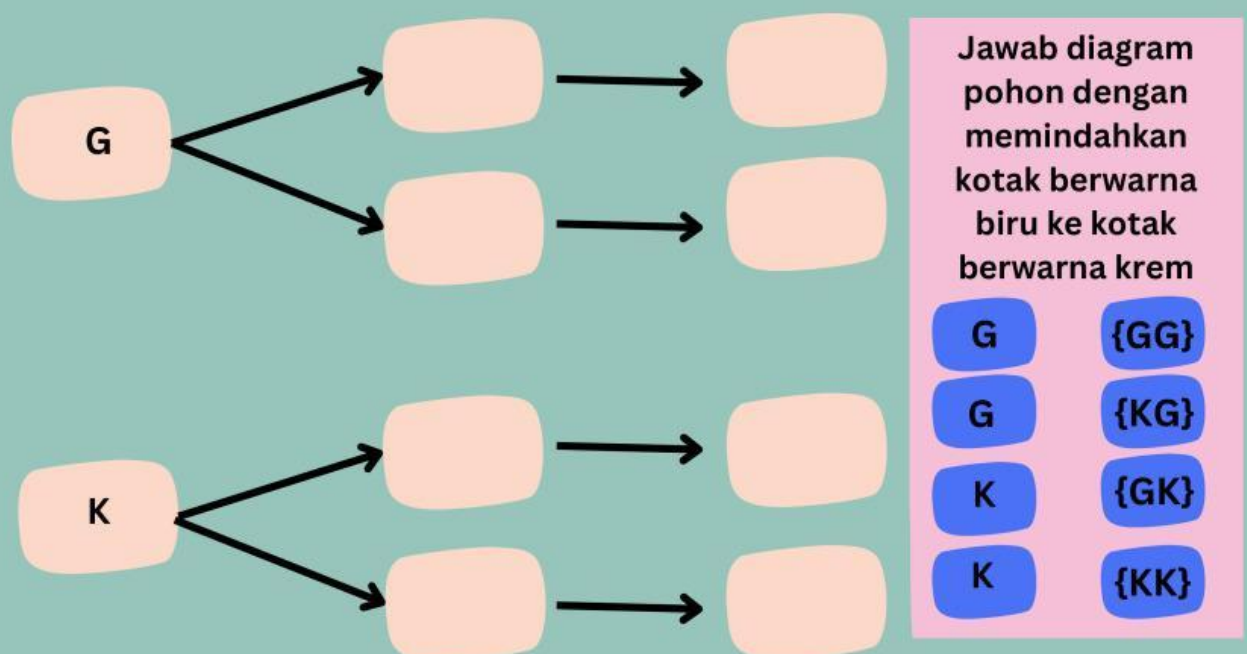
- Dengan cara mendaftarkan anggotanya

$S = \{GG, GK, KG, KK\}$

- Dengan cara tabel

Barang-2	Barang -1		
		G	K
	G		
	K		

- Dengan cara diagram pohon



Dari ketiga cara yang telah dilakukan, diperoleh:

banyak titik **sampel n(s)** dari permainan petak umpet adalah

Titik Sampel tersebut adalah

Sehingga Ruang **Sampel (S)** nya adalah

AYO COBA

berdasarkan informasi telah kalian dapatkan, jika dilakukan dua kali permainan seremban. Maka tentukan titik Sampel dan Ruang Sampelnya dengan melengkapi jawaban pada tabel dibawah ini:

Permainan Pertama									
Permainan Kedua	BUAH	0	1	2	3	4	5	6	7
	0	00	01	02	03	04	05	06	07
	1	...	11	...	...	...	...	...	...
	2	...	...	22	...	...	...	...	...
	3	...	...	...	33	...	...	...	...
	4	...	...	...	...	44	...	...	...
	5	...	...	...	...	...	55	...	...
	6	...	...	...	...	...	...	66	...
	7	70	71	72	73	74	75	76	77

Tabel berwarna abu-abu merupakan

Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan, maka banyaknya titik sampel percobaan melakukan permainan petak umpet dengan 3 barang yang dapat ditentukan dengan prinsip dasar perhitungan sebagai berikut:

Banyak Ruang sampel barang 1	X	Banyak Ruang sampel barang 2	X	Banyak Ruang sampel barang 3	=	Total Titik Sampel
2	X		X		=	

KEGIATAN 2

PELUANG EMPIRIK DAN PELUANG TEORETIK

RANGKUMAN MATERI

Peluang merupakan perbandingan antara kejadian yang sudah terjadi dengan semua kejadian yang mungkin terjadi. Nilainya sama dengan atau lebih dari 0 dan kurang dari atau sama dengan 1.

PELUANG EMPIRIK

Perbandingan banyak kali muncul kejadian tertentu terhadap n kali Perbandingan suatu bilangan yang digunakan untuk membandingkan dua besaran.

$$\text{Frekuensi Relatif} = \frac{\text{Banyaknya Suatu Kejadian}}{\text{Banyaknya Percobaan}}$$

PELUANG TEORITIK

Peluang teoretik adalah perbandingan hasil terhadap ruang sampel pada suatu eksperimen.

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$$

Dengan: $P(A)$ adalah Peluang Kejadian A
 $n(A)$ adalah banyaknya anggota kejadian A
 $n(S)$ adalah banyaknya anggota ruang sampel

AYO KERJAKAN

Dari 21 kali permainan petak umpet yang dilakukan Nana sebagai penjaga, Yuna dan Yuni sebagai pemain diperoleh 9 kali terpilihnya Yuni, maka lakukanlah Peluang Empirik Yuna dan Peluang Teriotik Yuni

Jawab :

PELUANG

tonton video berikut untuk menambah pengetahuan materi peluang



Sudah paham

☒ Select one

☐ Tentu 0

☐ Tonton Ulang 0

14:17 ✓✓

setelah menonton video diatas kita dapat memahami PELUANG, agar lebih paham kita lanjutkan dengan LATIHAN

PELUANG



- Yuni dan tiga temannya yang lain akan bermain petak umpet barang dengan dua barang yang berbeda setiap pemain. Tentukan titik sampel dari permainan petak umpet, jika Yuni menginginkan terpilihnya dua barang yang berbeda

Titik Sampel =

- Perbandingan hasil terhadap ruang sampel pada suatu eksperimen disebut dengan ...

a. Ruang Sampel

c. Peluang Teoritik

b. Peluang Empirik

d. Titik Sampel

- Carilah kata :

PELUANG, EMPIRIK, SAMPEL, TEORITIK dari kotak dibawah ini

T	P	E	F	S	I	K	O
A	E	M	P	I	R	I	K
L	L	O	W	C	Z	R	P
E	U	Z	R	R	A	I	D
P	A	R	S	I	R	M	F
M	N	F	D	T	T	A	B
A	G	C	G	I	X	I	L
S	Z	W	H	K	Q	T	K



BIODATA PENULIS

Nama : Wella Cintania

NIM : 2120206041

TTL : Palembang, 23 Januari 2004

PRODI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

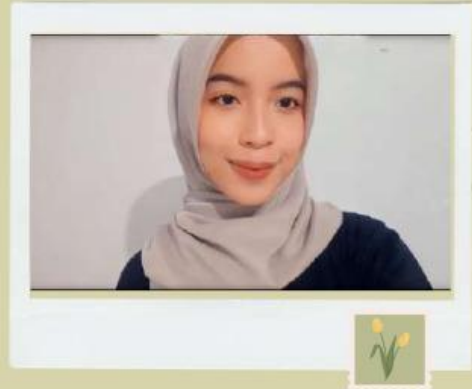
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

NO. Telp : 0896-3309-7606

Alamat : Jl. Super Semar Lr. Sepakat Jaya VI

No. 1149 RT. 15 RW. 03

Palembang, Sumatera Selatan



TUJUAN PEMBUATAN E-LKPD

- Memenuhi tugas Mata Kuliah Desain Media Komputer
- Dosen Pengampu = Harisman Nizar, M.Pd

SOCIAL MEDIA

 WELLAACN

 WELLACINTANIA3@GMAIL.COM

 WELLA CINTANIA

Signature