



LKPD

Peluang

Tujuan Pembelajaran:

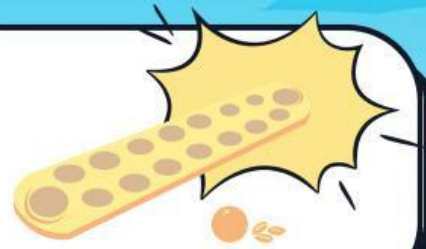
Peserta didik dapat menentukan nilai peluang dari suatu kejadian

Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual terkait peluang

Nama : _____

Kelas : _____

Dakonan



SEKILAS TENTANG PERMAINAN DAKON

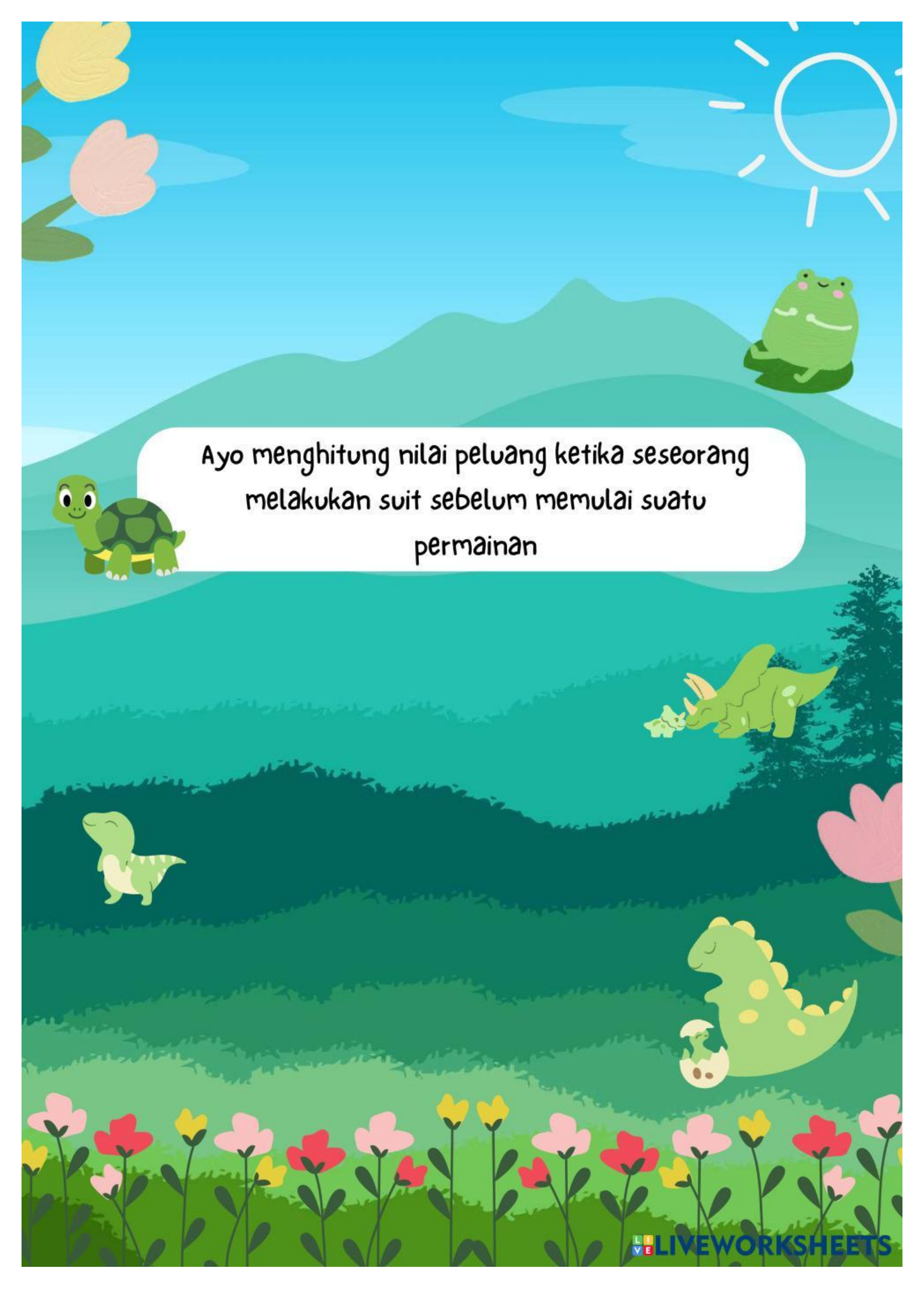
Permainan tradisional merupakan bagian yang tak terpisahkan dari warisan budaya Indonesia yang melimpah. Dakon merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia dan telah dimainkan selama berabad-abad. Permainan ini dikenal dengan berbagai nama di berbagai wilayah, seperti di Jawa permainan ini populer dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhakonan. Di wilayah Sumatra sebutan yang berkembang untuk permainan ini adalah congklak, sementara di Lampung permainan ini populer dengan nama dentuman lamban. Selain itu, di beberapa daerah lainnya dikenal dengan nama gaddong, mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Permainan ini menggunakan papan berlubang dan biji-bijian sebagai alat utamanya. Tujuan dari permainan dakon adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji-bijian dalam lubang tujuan yang ada di papan. Dalam permainan dakon, kalian dapat belajar tentang peluang melalui analisis berbagai kemungkinan langkah dan hasil yang mungkin terjadi selama permainan.

DAKON ATAU CONGKLAK?

Namun seiring berjalannya waktu saat ini papan congklak lebih banyak berbahan dasar dari plastik. Pada papan congklak terdapat 16 lubang, yang terdiri dari 14 lubang kecil yang saling berpasangan dan 2 lubang besar atau lubang tujuan yang terletak di sisi kiri dan kanan papan. Sedangkan biji congklak dalam permainan ini menggunakan biji, ada biji yang terbuat dari biji keong, biji kopi ataupun seperti pada saat ini menggunakan biji kopi buatan yang terbuat dari plastik.

TAUKAH KAMU CARA BERMAIN DAKONAN?

Dalam permainan tradisional congklak terdapat beberapa aturan seperti halnya permainan tradisional yang lain. Aturan dalam permainan congklak, yaitu (1) congklak dimainkan oleh 2 pemain yang dapat diasumsikan dengan pemain A dan pemain B. (2) Pada kondisi awal, semua lubang kecil pada papan congklak diisi masing-masing 7 buah congklak. Sedangkan 2 lubang besar tetap dalam keadaan kosong. (3) Sebelum memulai permainan, pemain A dan pemain B **melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan mulai terlebih dahulu.**

A vibrant, cartoon-style illustration of a landscape. In the top left, there are stylized yellow and pink flowers. The sky is a gradient of blue, featuring a simple white sun with rays in the top right and soft, white clouds. In the background, there are rolling green mountains. A green turtle with a brown shell is on the left, and a green frog is on the right. In the middle ground, there are three dinosaurs: a green Triceratops, a green T-Rex, and a green Stegosaurus. The foreground is a lush green field with various pink and yellow flowers. A white speech bubble with a black border is centered in the middle of the image, containing text in Indonesian.

Ayo menghitung nilai peluang ketika seseorang melakukan suit sebelum memulai suatu permainan



Gamsit



Gamsit merupakan salah satu cara pengundian yang kerap ditemui di berbagai permainan yang bersifat game. Gamsit atau suten atau sut atau pingsut atau sut gajah atau lebih populernya dengan mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang. Biasanya dalam permainan anak, pemenang gamsit dapat lebih dulu bermain atau terbebas dari menjaga Jari yang dipergunakan dalam gamsit hanya tiga jari yaitu jempol (ibu jari), curuk (telunjuk), cingir (kelingking). Sut semacam ini biasanya dikenal dengan Sut Gajah. Ibu Jari melukiskan Gajah, jari telunjuk menggambarkan Manusia dan jari kelingking melukiskan Semut. Gajah lawan Manusia, menang Gajah. Semut lawan Manusia, menang Manusia. Semut lawan Gajah, menang Semut.

Sumber: <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=7180>

Perhatikan tabel berikut ini. Posisikan dirimu sebagai pemain A. Lengkapi dengan keterangan menang, seri, dan kalah dalam kolom yang sesuai

Pemain A

Pemain B

Mari Berdiskusi :)



Tuliskan kejadian apa saja yang muncul dalam permainan gamsit diatas. Diskusikan dengan teman anda dan tentukan peluang pada setiap kejadian yang muncul.

Jawab pertanyaan dibawah ini

- Banyak pemain A menang dari pemain B adalah....
- Banyak pemain A seri dengan pemain B adalah...
- Banyak pemain A kalah dari pemain B adalah....

Jawablah pertanyaan dibawah ini

1. Peluang pemain A menang dari pemain B adalah $P(A) =$
2. Peluang pemain A seri dengan pemain B adalah $P(B) =$
3. Peluang pemain A kalah dari pemain B adalah $P(C) =$

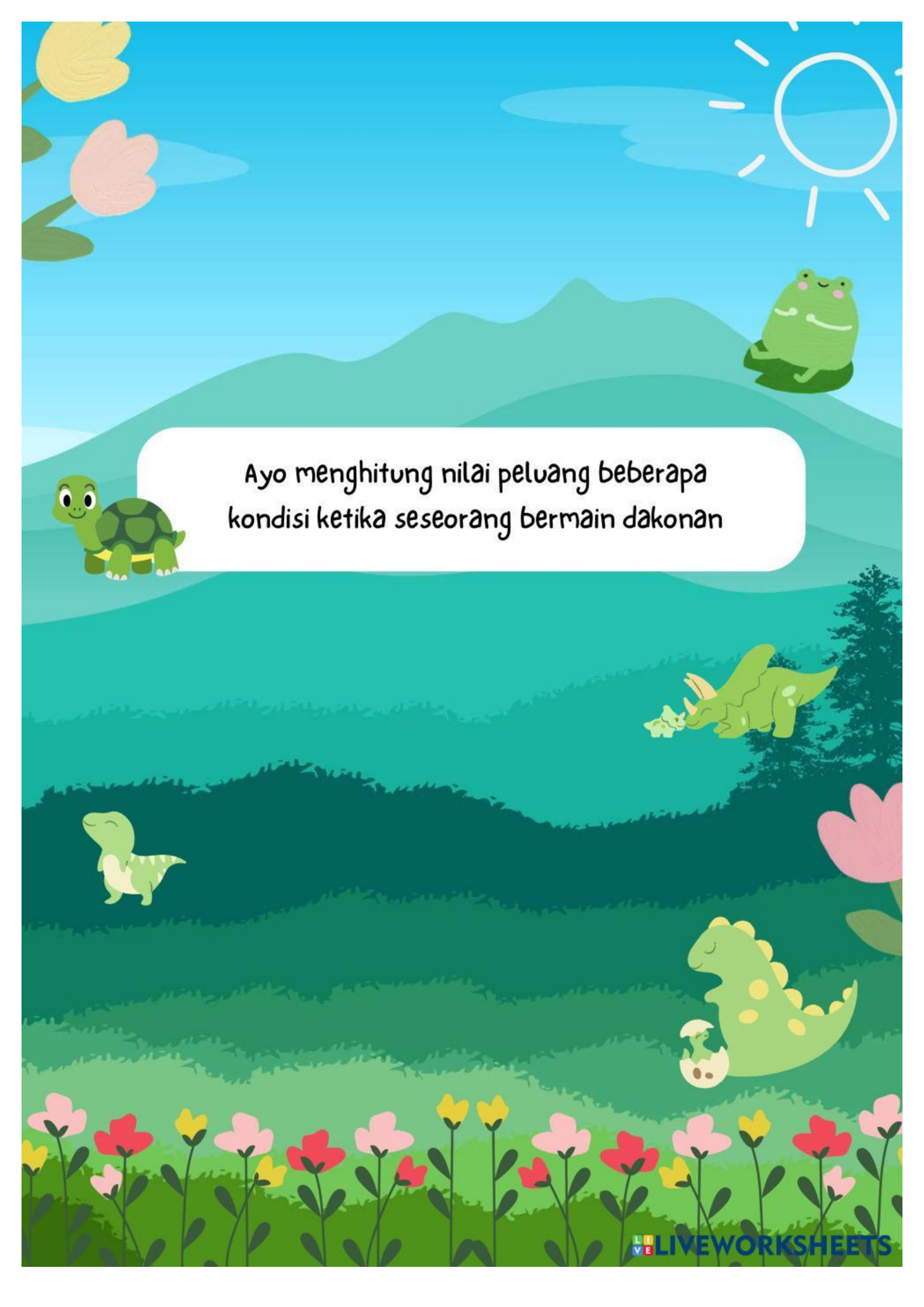
Tahukah kamu?

- Dari tabel sut gajah kemungkinan hasil yang terjadi disebut ruang sampel. Banyak anggota ruang sampel (S) adalah.....atau dapat ditulis $n(S) = \dots$
- Pemain A menang dari pemain B disebut titik sampel. Banyak titik sampel (A) adalah.....atau dapat ditulis $n(A) = \dots$

Mari Mengenal

Secara umum Peluang Teoritik kejadian A, yaitu $P(A)$ dapat dituliskan dengan

Dengan $n(A)$ merupakan banyak titik sampel dan $n(S)$ merupakan banyak anggota ruang sampel.



Ayo menghitung nilai peluang beberapa kondisi ketika seseorang bermain dakonan

Mari Mengamati : Memahami Permasalahan



Kondisi Pertama



Kondisi Kedua

Mari Selidiki : Mengumpulkan Informasi

Dari dua kondisi diatas, tuliskan informasi yang bisa kamu dapatkan,. Perbedaan apakah yang terlihat dari kedua kondisi tersebut ?

Jawab :

Merencanakan Penyelesaian

Pada kondisi seperti digambar, jika pemain ingin menentukan besar peluang biji milik pemain jatuh ke lubang yang kosong maka dapat dihitung dengan konsep peluang kejadian. Di mana untuk menentukan besar peluang tersebut tentunya diperlukan beberapa komponen seperti banyaknya lubang congklak yang kosong atau dilambangkan dengan $n(A)$ dan banyaknya semua lubang congklak yang kecil atau dilambangkan dengan $n(S)$. Sedangkan banyaknya semua lubang congklak yang kecil yaitulubang, jadi $n(S) = \dots\dots\dots$. Tentukan Peluang dua kondisi diatas.

Mari Berdiskusi : Melaksanakan Penyelesaian

Kondisi Pertama : Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa banyaknya lubang yang kosong yaitu.....lubang, jadi $n(A) = \dots\dots\dots$

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

Kondisi kedua : Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa banyaknya lubang yang kosong yaitu.....lubang, jadi $n(B) = \dots\dots\dots$

$$P(B) = \frac{n(B)}{n(S)} = \frac{\dots\dots\dots}{\dots\dots\dots}$$

Evaluasi Penyelesaian

Periksa kembali penyelesaian kegiatan tersebut dan tuliskanlah kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan.