



**KURIKULUM
MERDEKA**



E-LKPD


MATEMATIKA

Materi Peluang Etnomatematika Pada Permainan Tradisional

Dengan menggunakan Model 4-D



Disusun Oleh :
Annisa Rahmadhita



Etnomatematika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat, rahmat dan hidayah nya sehingga terselesainya E-LKPD Materi Peluang Berbasis Etnomatematika ini. E-LKPD ini disajikan secara sistematis, gambar yang relevan, dan disertai dengan video yang bertujuan membantu mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran serta memahami materi yang diberikan. Di setiap pertemuan disajikan juga bahan diskusi serta tugas yang bertujuan untuk menguji pemahaman siswa dan mengevaluasi hasil pembelajaran yang diterima siswa dari penjelasan penjelasan yang telah diberikan

Demikianlah E-LKPD ini ditulis dengan sebaik-baiknya. Penulisan mengakui dalam pembuatan E-LKPD ini masih terdapat beberapa kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi keberhasilan E-LKPD berbasis etnomatematika ini.

Penulis

Annisa Rahmadhita



i



Etnomatematika merupakan suatu pembelajaran yang mengidentifikasi unsur-unsur kearifan lokal suatu daerah yang berkaitan dengan konsep matematika dalam



Etnomatematika



Langkah-langkah Etnomatematika

Identifikasi dalam suatu budaya

Analisis





Etnomatematika

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Etnomatematika	ii
Daftar Isi	iii
Capaian dan Tujuan Pembelajaran	iv
Petunjuk Penggunaan	v
Materi Peluang	1
• Aktivitas 1	2
• Latihan	4
Peluang Berbasis Etnomatematika	5
• Aktivitas 2	6
• Latihan	9
Biodata	10

iii



Etnomatematika

Capaian Pembelajaran

Di akhir fase D, peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang dan frekuensi relatif untuk menentukan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana (semua hasil percobaan dapat muncul secara merata).

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang frekuensi relatif dan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana.



Etnomatematika

Petunjuk Penggunaan

Sebelum mempelajari E-LKPD Berbasis Etnomatematika untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif ini lebih lanjut, sebaiknya ikuti petunjuk penggunaan sebagai berikut :

- Peserta didik dapat mempelajari E-LKPD Berbasis Etnomatematika secara berurutan.
- Peserta didik dapat mengakses video pembelajaran melalui link E-LKPD Berbasis Etnomatematika yang telah disediakan.
- Peserta didik dapat mengakses soal-soal latihan melalui link yang tersedia.
- Menyelesaikan tugas-tugas yang ada didalam E-LKPD Berbasis Etnomatematika ini agar berkembang sesuai yang diharapkan.
- Peserta didik dalam melaksanakan kegiatan praktikum harus perhatikan langkah-langkah yang sudah tersedia sebelum melakukan percobaan.
- Peserta didik dapat konsultasi sama Guru apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan E-LKPD Berbasis Etnomatematika.

V

Etnomatematika

Peluang

Peluang, dalam konteks matematika, adalah kemungkinan terjadinya suatu kejadian. Ini adalah ukuran seberapa mungkin suatu peristiwa akan terjadi, dinyatakan dalam angka antara 0 dan 1. Peluang 0 menunjukkan kejadian yang tidak mungkin terjadi, sementara peluang 1 menunjukkan kejadian yang pasti terjadi.

Baiklah, sebelum masuk ke rumus dan metode, tentunya kita harus paham unsur-unsur yang ada pada peluang, Apa saja sih?

Di dalam unsur Peluang itu ada (Peluang Suatu Kejadian)

1. Ruang Sampel (S)
2. Kejadian (A), himpunan dari bagian ruang sampel
3. Peluang kejadian (P(A))

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

1

Etnomatematika

Aktivitas 1

* Mengidentifikasi *



Dari ilustrasi gambar di atas, dapatkah anda mengetahui bagaimana cara untuk menyelesaikan satu putaran permainan?



2

Etnomatematika

Sebelum melanjutkan aktivitas diatas, simaklah video youtube dibawah ini!!



* Menganalisis *

Berdasarkan video di atas, coba anda tuliskan bagaimana cara menghitung peluang untuk menyelesaikan satu putaran permainan cak ingkling?



3

Etnomatematika

Mari berlatih

Kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar sesuai petunjuk dari E-LKPD dan video yang tersedia!!

Kemungkinan terjadinya suatu kejadian disebut?

=

Jika pemain telah menyelesaikan satu putaran dan ingin mendapatkan rumah maka dapat dihitung menggunakan konsep peluang kejadian. Untuk menentukan besar peluang tersebut diperlukan beberapa komponen seperti banyaknya kotak yang belum terisi rumah dan banyaknya seluruh kotak cak ingkling, rumus untuk mencari peluang tersebut adalah....

=

Budi melakukan percobaan melempar oncah sebanyak 5 kali. Hasil catatan : Kotak 1 = 1 kali, kotak 2 = 1 kali, kotak 3 = 0 kali, kotak 4 = 3 kali, kotak 5 = 2 kali, kotak 6 = 0 kali, kotak 7 = 2 kali. Berdasarkan dari data yang dilempar Budi, berapa kali peluang oncah yang jatuh pada kotak nomor 5?

=

Sinta ingin melempar oncaknya dan berharap jatuh di salah satu nomor prima yaitu (2,3, 5, 7). Tuliskan semua titik sampel yang termasuk dalam kejadian ini?

=

4