

Lembar Kerja Peserta Didik

PERMUTASI

Mata pelajaran : Matematika

Jenjang Pendidikan : SMA

Kelas/Fase : XII/F

Materi pokok : Permutasi

Alokasi Waktu : 65 Menit

Nama Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.



Lembar Pekerjaan Peserta didik

A. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase F, peserta didik dapat melakukan proses penyelidikan statistika untuk data bivariat. Mereka dapat mengidentifikasi dan menjelaskan asosiasi antara dua variabel kategorikal dan antara dua variabel numerikal. Mereka dapat memperkirakan model linear terbaik (best fit) pada data numerikal. Mereka dapat membedakan hubungan asosiasi dan sebab-akibat. Peserta didik memahami konsep peluang bersyarat dan kejadian yang saling bebas menggunakan konsep permutasi dan kombinasi.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep permutasi, menganalisis permutasi melalui masalah kontekstual dengan tepat
2. Peserta didik serta mampu menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan permutasi dengan benar.

c. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- 1.1. Menyelesaikan masalah permutasi dengan unsur yang berbeda
- 1.2. Menyelesaikan masalah permutasi dengan unsur yang sama
- 1.3. Menyelesaikan masalah permutasi siklis

LUDO MATH PERMUTASI

LANGKAH-LANGKAH

- Tuliskan pertanyaan dan jawaban ketika kelompokmu memainkan permainan! dan berhenti di tanda bintang
- Tulislah pertanyaan dan jawaban pada lembar yang tersedia
- Tuliskan hasil kesimpulan pada tempat yang telah disediakan!

CARA BERMAIN

- Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3 orang yang bersifat heterogen dan memberikan LKPD kepada setiap kelompok.
- Setelah kelompok terbentuk guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memilih salah satu warna kotak sesuai urutan kelompok.

- Ludo dimainkan di meja dengan 4 orang siswa yang semuanya berbaris sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- Setiap siswa yang paling depan melempar dadu, apabila dadu yang keluar angka 6 maka pion dapat keluar dan pemain dapat melepar dadunya satu kali lagi.(dilakukan secara bergantian)

- Apabila pion berhenti di tanda bintang maka kelompok tersebut harus mengambil soal didalam amplop, apabila kelompok tersebut menjawab lebih dari 2 menit dan tidak bisa menjawab maka pion tersebut harus mundur sesuai angka dadu yang didapatkan tadi.
- Bagi kelompok yang mendapatkan soal, soal tersebut harus ditulis di LKPD beserta jawabannya.

- Kelompok yang menang yaitu kelompok yang salah satu pionnya berada dalam kotak segitiga tengah sesuai dengan warna kotak yang dipilih kelompok.
- Guru memberikan reward kepada kelompok yang menang dan kelompok yang kalah diberikan punishment.

Pertanyaan yang didapat

1

2

3

4

Jawab

1

2

3

4

Kesimpulan

bersama dengan kelompok masing-masing membuat kesimpulan tentang pembelajaran hari ini