

# E-LKPD STATISTIKA



Nama kelompok :

Nama Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Untuk SMP/ MTS  
KELAS VIII

START ►

# DAFTAR ISI

 Petunjuk  
Penggunaan

 Ayo Mengamati

 Kata Pengantar

 praktek  
lapangan

 Peta konsep

 Latihan Soal

 CP & TP

 Mini games

 Ayo Mengingat

 Daftar Pustaka

 Materi Statistika

 Profil Penulis

# PETUNJUK PENGUNAAN E-LKPD

Bacalah doa sebelum mengerjakan  
E-LKPD

Baca dan pahami setiap aktivitas  
yang disajikan dalam E-LKPD

Tanyakan pada guru apabila terdapat  
kesulitan dalam mengerjakan E-LKPD

Kerjakanlah E-LKPD ini dengan  
jujur dan teliti

*By Andy Aulia*



# Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. E-LKPD ini disusun sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas VIII SMP pada materi Statistika, dengan konteks budaya lokal permainan gasing.

Penyusunan E-LKPD ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dan penggunaan permainan tradisional sebagai wahana eksplorasi data, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep pengumpulan, penyajian, dan pengolahan data secara lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

E-LKPD ini juga merupakan implementasi dari semangat Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi, berorientasi pada kompetensi, dan berbasis budaya. Selain meningkatkan literasi numerasi, E-LKPD ini diharapkan dapat menumbuhkan karakter pelajar Pancasila seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis.

Penulis menyadari bahwa E-LKPD ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa mendatang. Semoga E-LKPD ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang inspiratif dan kontekstual.

Palembang, oktober 2025  
Penulis

*Andy Aulia*



# PETA KONSEP

STATISTIKA

STATISTIKA  
DESKRIPTIF

PENYAJIAN DATA

DIAGRAM BATANG

DIAGRAM LINGKARAN

DIAGRAM GARIS

DIAGRAM PICTOGRAM

PEMUSATAN DATA

MEAN

MEDIAN

MODUS

*By Andy Aulia*



## Capaian Pembelajaran (CP)

Di akhir Fase D, peserta didik dapat merumuskan pertanyaan yang tepat dan mengumpulkan data melalui pengamatan atau pengambilan sampel dari lingkungan sekitar; menyajikan dan menganalisis data menggunakan diagram batang dan diagram lingkaran untuk menjawab pertanyaan yang dikembangkan; menghitung dan menginterpretasi ukuran pemusatan data seperti mean, median, modus, dan jangkauan dalam konteks yang relevan; membandingkan dua kelompok data serta menggunakan data statistik untuk mendukung pengambilan keputusan; menginvestigasi perubahan ukuran pemusatan akibat perubahan data; serta menjelaskan dan menggunakan konsep peluang, frekuensi relatif, dan menentukan frekuensi harapan dalam percobaan sederhana.



## Tujuan Pembelajaran (TP)

- Mengumpulkan dan mengorganisasi data dari kegiatan kontekstual (misalnya permainan gasing).
- Menyajikan data ke dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran.
- Menghitung mean, median, modus, dan jangkauan dari data yang diperoleh.
- Menafsirkan makna ukuran pemusatan data dalam konteks kehidupan sehari-hari.
- Menarik kesimpulan dan merefleksikan hasil analisis data

*By Andy Aulia*





## Informasi Sejarah Permainan Gasing



**Tahukah kamu?**

Permainan gasing sudah dikenal sejak lama di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di Palembang, Sumatera Selatan. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa di desa-desa, terutama saat waktu senggang, setelah panen, atau menjelang hari besar seperti Lebaran.

Gasing dibuat dari kayu keras seperti tembesu atau mahoni dan diputar menggunakan tali. Selain sebagai hiburan, permainan ini juga melatih ketangkasan dan kesabaran.

Permainan gasing diperkirakan masuk ke wilayah Palembang pada abad ke-18 hingga awal abad ke-19, melalui jalur perdagangan dan penyebaran budaya Melayu dari daerah seperti Riau, Jambi, dan Semenanjung Malaya. Seiring waktu, permainan ini menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari warisan budaya lokal.

Melalui permainan gasing, kita bisa belajar statistika dengan cara yang menyenangkan. Data seperti lama putaran atau jumlah kemenangan dapat dikumpulkan, disajikan dalam tabel dan diagram, lalu dihitung nilai mean, median, dan modus.



*By Andy Aulia* 





## Ayo mengingat!

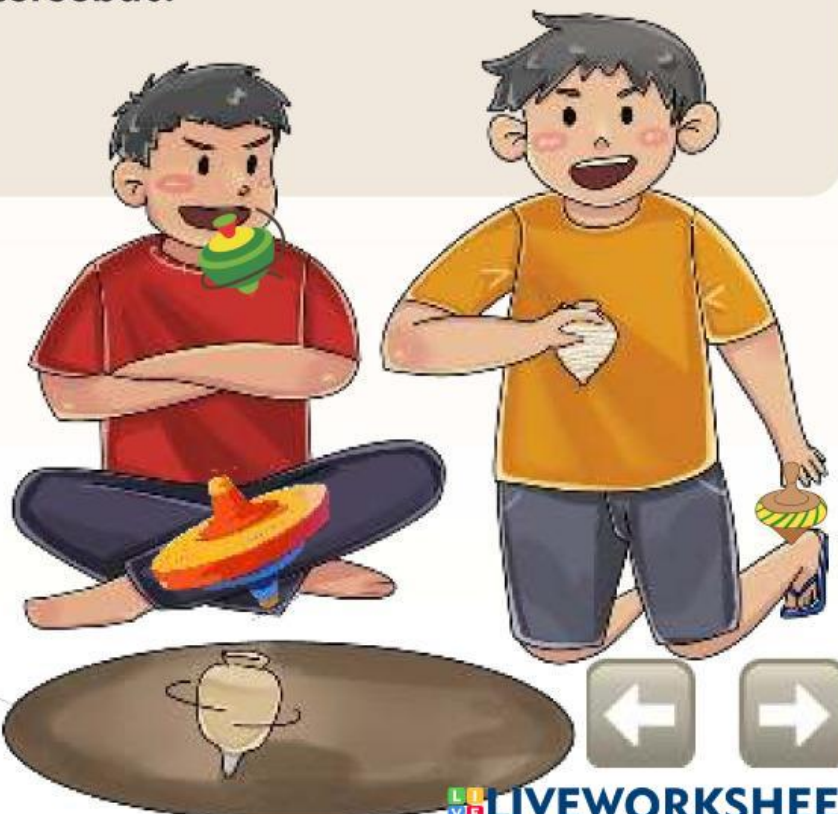
Pernahkah kamu mengikuti atau menyaksikan lomba permainan gasing? Setiap pemain berusaha membuat gasingnya berputar selama mungkin. Bayangkan kamu adalah panitia lomba yang harus mencatat dan menganalisis hasil putaran dari setiap peserta. Data hasil putaran itu dapat kamu olah dengan menggunakan konsep statistika.

Coba pikirkan:

- Mengapa penting mengetahui rata-rata jumlah putaran gasing?
- Bagaimana cara menentukan peserta dengan performa terbaik secara adil?

Mari kita pelajari bersama bagaimana data dapat diolah untuk menyelesaikan masalah nyata!

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering dihadapkan pada masalah yang melibatkan data. Misalnya, mencatat tinggi badan teman sekelas, mengamati hasil pertandingan, atau menghitung jumlah putaran gasing dalam lomba. Bagaimana kita bisa menggunakan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan dari data tersebut?



By Andy Aulia





## Ayo, Amati dan Pikirkan!

Pernahkah kamu bermain gasing? Gasing adalah permainan tradisional yang sangat menarik. Setiap pemain memutar gasing dan kita bisa mengamati:

- Siapa yang gasingnya paling lama berputar?



## Kegiatan 1

Mari kita mulai dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut:

1. Apakah kamu pernah bermain gasing? Ceritakan pengalamanmu secara singkat.

Jawaban: .....  
.....

2. Mengapa menurutmu penting mempelajari cara mengumpulkan dan menganalisis data dalam kehidupan sehari-hari?

Jawaban: .....  
.....

By Andy Aulia 

