

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok (4 orang): 1. 3.
2. 4.

Kelas:

Lembar Kerja Interaktif Materi Interpretasi Data Grafis

A. LANGKAH 1: MEMECAHKAN MASALAH

- **Apa yang dimaksud pelatih dengan mencari pemain "konsisten"?** (klik kotak dibawah ini dan pilih jawaban yang paling tepat)

- ☐ A Mencari pemain dengan jumlah kill terbanyak dalam satu game.
- ☐ B Mencari pemain dengan performa stabil dan rentang nilai yang kecil.
- ☐ C Mencari pemain dengan rata-rata kill paling rendah.

- **Berdasarkan gambar, data apa saja yang tersedia?** (Centang jawaban yang benar)

- ☐ Data Amin disajikan dalam Histogram.
- ☐ Data Raja disajikan dalam Diagram Lingkaran.
- ☐ Data Raja disajikan dalam Box Plot (Diagram Kotak Garis).
- ☐ Data diambil dari 100 pertandingan.

B. LANGKAH 2: MERENCANAKAN PENYELESAIAN



Petunjuk: Untuk menentukan pemain yang paling konsisten/stabil, perhitungan apa yang paling tepat kita gunakan? (Centang jawaban yang benar)

- ☐ Menjumlahkan semua total kill (Total).
- ☐ Mencari nilai tengah data (Median).
- ☐ Menghitung selisih nilai tertinggi dan terendah (Jangkauan/Range).

Menghitung selisih nilai tertinggi dan terendah (Jangkauan/*Range*).

C. LANGKAH 3: MELAKSANAKAN RENCANA



Petunjuk: Lengkapi tabel analisis data berikut berdasarkan grafik yang ada pada E-modul.

Pemain	Nilai Terendah (Min)	Nilai Tertinggi (Max)	Jangkauan (Max-Min)
Amin			
Raja			



Petunjuk: Berdasarkan tabel perhitungan yang sudah kelompokmu lengkapi di atas, tariklah garis untuk menghubungkan Pernyataan di sebelah kiri dengan Nama Pemain yang sesuai di sebelah kanan.

Sering mendapatkan Kill sangat rendah (0-5)

Tidak pernah mendapatkan Kill di bawah 8

Sebaran datanya sangat lebar (tidak stabil)



D. LANGKAH 4: MEMERIKSA KEMBALI



Yakin jawabanmu benar? Mari kita buktikan dengan Matematika! Ingat konsep Jangkauan (*Range*) adalah selisih antara nilai terbesar dan terkecil.

Input data pada tabel yang sudah kelompokmu isi mengenai nilai max dan min Amin dan Raja tadi!

• Cek Amin (Histogram)

Jangkauan Amin: - = 20

Hasil pengurangan **wajib bernilai 20.**

Jika hitungan kelompokmu beda, berarti kamu salah menentukan Nilai Minimum dan Maksimumnya. Silakan cek ulang kembali!

- **Cek Raja (Boxplot)**

Untuk Raja, hitung panjang dari ujung ke ujung (*Range*) atau panjang kotaknya ($Q_3 - Q_1$).

Jangkauan Raja: - = 7

Hasil pengurangan **wajib bernilai 7.**

Jika hitungan kelompokmu beda, berarti kamu salah menentukan Nilai ($Q_3 - Q_1$). Silakan cek ulang kembali!

Kesimpulan Akhir:

- Siapakah yang akhirnya kelompok kamu rekomendasikan kepada pelatih?

A



B



- Jelaskan alasan kelompokmu memilih pemain tersebut setelah dikaitkan dengan konsep "Jangkauan/*Range*" yang sudah kamu hitung di atas!