

Lembar Aktivitas Murid  
Matematika Kelas XII SMA/MA

# LAM PELUANG

“Penjelajah Pasukan Biji Bekel”

Eksplorasi Ruang Sampel dan Titik Sampel  
melalui Permainan Tradisional Bekel



Nama Kelompok : .....

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

## PETUNJUK BELAJAR

1. Berdoa sebelum memulai kegiatan.
2. Amati video
3. Lakukan eksplorasi permainan bekel.
4. Catat seluruh hasil pengamatan
5. Diskusikan hasil bersama kelompok.
6. Tuliskan hasil pada Canva Live.
7. Susun ruang sampel dan titik sampel.
8. Presentasikan hasil.
9. Lakukan refleksi pembelajaran.

## CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan ini peserta didik mampu:

- ✓ Mengidentifikasi berbagai kemungkinan hasil permainan bekel.
- ✓ Menentukan ruang sampel dan titik sampel.
- ✓ Menganalisis hubungan ruang sampel dan titik sampel.
- ✓ Menyajikan hasil pengamatan secara sistematis.
- ✓ Menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif.



## FENOMENA



Dulu, permainan tradisional menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Salah satunya adalah permainan bekel. Permainan ini dimainkan dengan memantulkan bola kecil sambil mengambil biji bekel sesuai aturan pada setiap babak. Sekilas terlihat sederhana, tetapi setiap putaran permainan dapat menghasilkan berbagai kemungkinan yang berbeda.

Saat ini permainan bekel mulai jarang dimainkan. Padahal, di balik permainan tersebut terdapat strategi, pengambilan keputusan, dan pola matematika yang menarik untuk dipelajari. Bayangkan... Sekolah kalian mengadakan "Pekan Permainan Tradisional". Kelompok kalian ditunjuk sebagai tim Penjelajah Pasukan Biji Bekel. Tugas kalian bukan hanya bermain, tetapi menemukan: Bagaimana cara mengetahui seluruh kemungkinan hasil permainan tanpa melewatkan satu pun hasil? Bisakah pengalaman bermain diubah menjadi konsep matematika?



 Scan QR berikut untuk mengamati permainan bekel!!



Setelah mengamati :  
Yang saya amati :

---

---

---

---

---

---

---

# MISI PENJELAJAH

Sekarang saatnya mencoba permainan secara langsung  
Pembagian Peran :

Pemain \_\_\_\_\_

Pengamat \_\_\_\_\_

Pencatat \_\_\_\_\_

Penyaji \_\_\_\_\_

## AKTIVITAS

Lakukan permainan sesuai babak yang ditentukan guru.  
Babak :

- Biasa
- Maliki
- Kebo
- Cimit-cimit

Catat hasil yang muncul.

Tabel Pengamatan

Babak	Percobaan	Hasil
Biasa	1	
	2	
	3	
	4	
Maliki	1	
	2	
	3	
	4	

Catat hasil yang muncul.

Tabel Pengamatan

Babak	Percobaan	Hasil
Kebo	1	
	2	
	3	
	4	
Cimit-cimit	1	
	2	
	3	
	4	

### DISKUSI KELOMPOK

Apakah setiap percobaan menghasilkan hasil yang sama?

---

---

---

---

Apakah mulai terlihat pola?

---

---

---

## PREDIKSI & KOLABORASI DIGITAL

Setelah mencoba bermain, Tuliskan dugaan kelompok!  
Menurut kelompok kami, kemungkinan hasil yang  
dapat muncul adalah :

---

---

---

---

---

---

---

---

Strategi kelompok untuk memastikan seluruh hasil  
tercatat :

---

---

---

---

---

---

---

---

**CANVA LIVE**

Unggah hasil prediksi kelompok.

 Scan QR Canva Live



Setelah melihat hasil seluruh kelas :  
Apakah prediksi setiap kelompok sama? :

---

---

---

---

---

---

---

---

Kemungkinan baru yang ditemukan :

---

---

---

---

---

---

---

---

## ANALISIS NUMERASI

Sekarang ubah hasil permainan menjadi representasi matematika.

Susun seluruh kemungkinan.

### RUANG SAMPEL

$S = \{ \quad \quad \quad \}$

### TITIK SAMPEL

$n(S) = \underline{\hspace{15em}}$

## QUESTION??

1) Apakah semua kemungkinan sudah tercatat?

---

---

2) Apakah ada hasil yang berulang?

---

---

3) Bagaimana menentukan suatu hasil termasuk titik sampel?

---

---

4) Apakah ruang sampel setiap kelompok sama?

---

---

5) Strategi mana yang paling membantu menemukan seluruh kemungkinan?

---

---

# PRESENTASI & REFLEKSI

Bandingkan :

## PREDIKSI AWAL



A red spiral-bound notebook with a magnifying glass icon in the top right corner.

## HASIL EKSPLORASI



A red spiral-bound notebook with a blue checkmark icon in the bottom left corner.

## RUANG SAMPEL



A red spiral-bound notebook with an icon of an open book and a magnifying glass in the bottom right corner.

## PRESENTASI & REFLEKSI

Apa yang membuat suatu kemungkinan masuk ke ruang sampel?

---

---

Apa hubungan titik sampel dengan ruang sampel?

---

---

Bagaimana pengalaman bermain membantu memahami peluang?

---

---

## KESIMPULAN

Hari ini saya memahami bahwa :

---

---

---

---

---

---

## PENILAIAN DIRI

Saya aktif berdiskusi

Ya     Belum

Saya memahami ruang sampel

Ya     Belum

Saya memahami titik sampel

Ya     Belum

Saya dapat menjelaskan hasil

Ya     Belum

Pesan untuk diri saya :

---

---