

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS 9

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

HIMPUNAN



NAMA ANGGOTA KELOMPOK:

1.
2.
3.
4.
5.



LKPD A

Tujuan Praktikum : peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan.

1. Dalam suatu kelas terdapat 48 siswa. Mereka memilih dua jenis permainan tradisional yang mereka gemari. Ternyata 29 siswa gemar bermain gobak sodor, 27 siswa gemar bermain bentengan, dan 6 siswa tidak menggemari kedua permainan tersebut.

- Gambarlah diagram Venn dari keterangan tersebut
- Tentukan banyaknya siswa yang gemar bermain gobak sodor dan bentengan.



PENYELESAIAN

Langkah 1. Memisalkan

Misal :

A = Himpunan anak gemar bermain ...

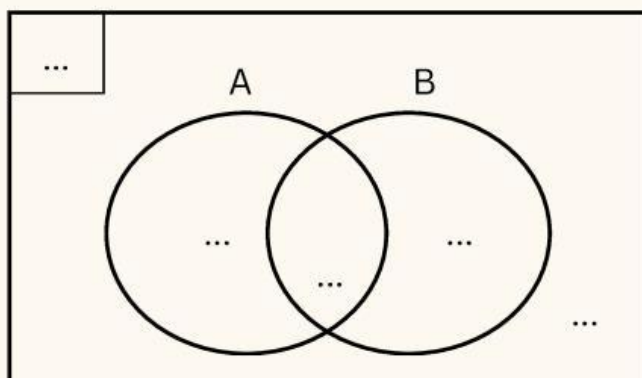
B = Himpunan anak gemar bermain ...





Langkah 2. Menggambar Diagram Venn

- Isi **SEMESTA** dengan banyaknya seluruh siswa.
... siswa
... siswa gemar bermain ...
... siswa gemar bermain ...
... siswa tidak gemar keduanya.
- karena banyaknya siswa menggemari kedua permainan belum diketahui, maka dapat dimisalkan dengan "x"
- Isi Lingkaran A dengan banyaknya siswa gemar bermain
(... - x)
- Isi Lingkaran B dengan banyaknya siswa gemar bermain
(... - x)
- Isi diluar lingkaran A dan B dengan banyaknya siswa tidak menggemari kedua permainan.





Langkah 3. Menentukan banyaknya siswa yang gemar bermain gobak sodor dan bentengan

banyaknya anggota himpunan A + **banyaknya anggota himpunan A dan B** + banyaknya anggota himpunan B + banyaknya anggota yang tidak gemar keduanya = **SEMESTA**

...	+	x	+	...	+		=	...
x = ...								

Jadi, banyaknya siswa menggemari kedua permainan ada ...





LKPD B

Tujuan Praktikum : peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan.

1. Dalam suatu kelas terdapat 48 siswa. Mereka memilih dua jenis permainan tradisional yang mereka gemari. Ternyata 29 siswa gemar bermain gobak sodor, 27 siswa gemar bermain bentengan, dan 6 siswa tidak menggemari kedua permainan tersebut.

- Gambarlah diagram Venn dari keterangan tersebut
- Tentukan banyaknya siswa yang gemar bermain gobak sodor dan bentengan.



PENYELESAIAN

Langkah 1. Memisalkan

Misal :

A = Himpunan anak gemar bermain ...

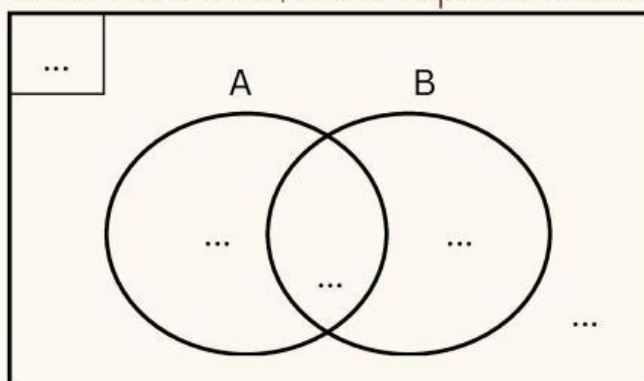
B = Himpunan anak gemar bermain ...





Langkah 2. Menggambar Diagram Venn

- Isi **SEMESTA** dengan banyaknya seluruh siswa.
... siswa
... siswa gemar bermain ...
... siswa gemar bermain ...
... siswa tidak gemar keduanya.
- karena banyaknya siswa menggemari kedua permainan belum diketahui, maka dapat dimisalkan dengan "x"



Langkah 3. Menentukan banyaknya siswa yang gemar bermain gobak sodor dan bentengan

banyaknya anggota himpunan A + **banyaknya anggota himpunan A dan B** + banyaknya anggota himpunan B +
banyaknya anggota yang tidak gemar keduanya = **SEMESTA**

$$\dots + x + \dots + \dots = \dots$$

Jadi, banyaknya siswa menggemari kedua permainan ada ...





LKPD C

Tujuan Praktikum : peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan.

1. Dalam suatu kelas terdapat 48 siswa. Mereka memilih dua jenis permainan tradisional yang mereka gemari. Ternyata 29 siswa gemar bermain gobak sodor, 27 siswa gemar bermain bentengan, dan 6 siswa tidak menggemari kedua permainan tersebut.

- Gambarlah diagram Venn dari keterangan tersebut
- Tentukan banyaknya siswa yang gemar bermain gobak sodor dan bentengan.



PENYELESAIAN

Langkah 1. Memisalkan

Misal :

A =

B =





Langkah 2. Menggambar Diagram Venn

- Isi **SEMESTA** dengan banyaknya seluruh siswa.
... siswa
... siswa gemar bermain ...
... siswa gemar bermain ...
... siswa tidak gemar keduanya.
- karena banyaknya siswa menggemari kedua permainan belum diketahui, maka dapat dimisalkan dengan "x"



Langkah 3. Menentukan banyaknya siswa yang gemar bermain gobak sodor dan bentengan

$$\dots + x + \dots + \dots = \dots$$

Jadi, banyaknya siswa menggemari kedua permainan ada ...

