KURIKULUM MERDEKA

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LIVEWORKSHEETS

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN 1

Nama Anggota :

1.
2.
3.
4.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep dasar peluang dalam permainan hompimpa.
2. Siswa dapat mengaplikasikan konsep peluang dalam permainan hompimpa.
3. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Alat dan bahan

1. Alat tulis (Bolpoin, pensil, penghapus, dll).
2. Kertas lembar kerja.
3. Papan tulis atau media presentasi.

Petunjuk Mengerjakan

1. Tulislah identitas terlebih dahulu!
2. Amatilah dengan seksama!
3. Diskusikan dan kerjakanlah secara berkelompok!
4. Jika kurang paham, tanyakan pada guru!
5. Kerjakan dengan jujur dan bertanggung jawab pada lembar kerja yang sudah disediakan dalam waktu 20 menit!
6. Presentasikan hasilnya ke depan!

LIVEWORKSHEETS

1 Apa itu definisi peluang dalam permainan hompimpa?

Ada tiga orang anak, yaitu Andi, Budi, dan Cici, sedang bermain hompimpa. Dalam permainan ini, setiap anak akan mengeluarkan salah satu dari dua jenis tanda: telapak tangan (T) atau punggung tangan (P). Mereka sepakat bahwa jika semua anak mengeluarkan tanda yang sama, permainan akan diulang. Namun, jika ada dua atau lebih anak yang mengeluarkan tanda yang berbeda, permainan selesai dan salah satu anak yang berbeda tanda akan dianggap menang.

2 Berapakah peluang permainan selesai dalam satu kali putaran?

3 Berapakah peluang bahwa Budi yang akan menang jika diketahui bahwa permainan selesai dalam satu kali putaran?

4 Berapakah peluang permainan selesai dalam dua kali putaran?

LIVEWORKSHEETS

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN 2

Nama Anggota :

1.
2.
3.
4.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep dasar peluang dalam permainan hompimpa.
2. Siswa dapat mengaplikasikan konsep peluang dalam permainan hompimpa.
3. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Alat dan bahan

1. Alat tulis (Bolpoin, pensil, penghapus, dll).
2. Kertas lembar kerja.
3. Papan tulis atau media presentasi.

Petunjuk Mengerjakan

1. Tulislah identitas terlebih dahulu!
2. Amatilah dengan seksama!
3. Diskusikan dan kerjakanlah secara berkelompok!
4. Jika kurang paham, tanyakan pada guru!
5. Kerjakan dengan jujur dan bertanggung jawab pada lembar kerja yang sudah disediakan dalam waktu 20 menit!
6. Presentasikan hasilnya ke depan!

LIVEWORKSHEETS

Coba lakukan permainan hompimpa dengan kelompok kecil Anda selama 8 kali putaran dan catat hasilnya di tabel berikut:

1

Putaran / Nama	1	2	3	4	5	6	7	8

2 Hitung frekuensi telapak tangan dan punggung tangan dari hasil permainan hompimpa di atas!

Putaran	1	2	3	4	5	6	7	8	Frekuensi
T									
P									

3 Jika sudah mencatat hasilnya, cari dan tulislah ruang sampel dari permainan hompimpa yang sudah kalian lakukan pada tabel di bawah!

Putaran	1	2	3	4	5	6	7	8
Ruang sampel	(, , ,)							

4 Dari tabel di atas, tentukan peluang empirik munculnya 1 sisi T dan 2 sisi P!

LIVEWORKSHEETS

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN 3

Nama Anggota :

1.
2.
3.
4.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep dasar peluang dalam permainan hompimpa.
2. Siswa dapat mengaplikasikan konsep peluang dalam permainan hompimpa.
3. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Alat dan bahan

1. Alat tulis (Bolpoin, pensil, penghapus, dll).
2. Kertas lembar kerja.
3. Papan tulis atau media presentasi.

Petunjuk Mengerjakan

1. Tulislah identitas terlebih dahulu!
2. Amatilah dengan seksama!
3. Diskusikan dan kerjakanlah secara berkelompok!
4. Jika kurang paham, tanyakan pada guru!
5. Kerjakan dengan jujur dan bertanggung jawab pada lembar kerja yang sudah disediakan dalam waktu 20 menit!
6. Presentasikan hasilnya ke depan!

LIVEWORKSHEETS

Coba lakukan permainan hompimpa dengan kelompok kecil Anda selama 10 kali putaran dan catat hasilnya di tabel berikut:

Anggota 1					

Anggota 3					

Anggota 2					

Anggota 4					

Dari hasil permainan di atas, tentukan peluang teoritik dari:

1. **munculnya anggota 1 bersisi T!**

2. **munculnya anggota 2 bersisi P!**

3. **munculnya anggota 3 bersisi T!**

4. **munculnya anggota 4 bersisi P!**

LIVEWORKSHEETS