

LONCAT KATAK

Fungsi/kegunaan: Menemukan suatu pola bilangan dengan cara bermain

Aturan Permainan :

Pindahkan pasak kelompok hitam ke pasak kelompok hijau (posisi awal : kedua kelompok dipisahkan oleh sebuah lubang dan masing-masing kelompok berdiri berjajar) dengan aturan :

1. Setiap kali melangkah hanya boleh mengangkat satu pasak
2. Dalam melangkah bila terjadi lompatan hanya boleh diijinkan melompati satu pasak, bila tidak ada pasak yang dilompati, pasak yang dipegang hanya diizinkan digeser satu langkah.

Cara kerja :

1. Langkah pertama misal memegang pasak hijau paling depan dengan melangkah satu langkah.
2. Gerakkan pasak hitam satu langkah melompati pasak hijau yang pertama digerakkan.
3. Gerakkan pasak hijau terdepan melompati pasak-pasak di depannya, demikian seterusnya untuk langkah-langkah berikutnya.

Banyaknya langkah pemindahan tergantung banyaknya pasang pasak dan akan membentuk pola bilangan.

KBM :

Siswa diminta melakukan permainan loncat katak dan mengisi tabel untuk kegiatan berikut :

Percobaan 1

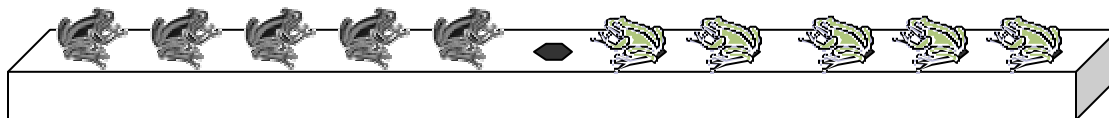
Banyaknya pasangan pasak	1	2	3	4	5	6	7
Banyaknya loncatan							
Banyaknya geseran (lubang berdekatan)							
Total langkah							

Dari table di atas kemudian dicari rumus menentukan total langkah perpindahan untuk n pasang pasak.

Percobaan 2

Banyaknya pasangan pasak hitam	1	2	3	4	5	...	a
Banyaknya pasangan pasak hijau	2	3	5	6	7	...	b
Banyaknya loncatan							
Banyaknya geseran (lubang berdekatan)							
Total langkah							

Dari table di atas kemudian dicari rumus menentukan total langkah perpindahan jika banyaknya pasak hitam = a dan banyaknya pasak hijau = b.



Kembali ke daftar isi SD

Kembali ke daftar isi SLTP

Kembali ke daftar isi SMU