

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

## Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel

### Kompetensi Dasar

Menjelaskan dan menentukan penyelesaian sistem pertidaksamaan dua variabel (linear-kuadrat, kuadrat-kuadrat)

Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem pertidaksamaan dua variabel (linear-kuadrat dan kuadrat-kuadrat)

### Tujuan Pembelajaran

Melalui model problem based learning, peserta didik dapat :

1. Menentukan penyelesaian masalah nyata pertidaksamaan linear dua variabel.
  2. Memecahkan penyelesaian masalah nyata pertidaksamaan linear dua variabel.
  3. Menyajikan masalah yang berkaitan dengan pertidaksamaan linear dua variabel.
  4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pertidaksamaan linear dua variabel.
- dengan benar dan tepat serta bersikap jujur, peduli, kerjasama, responsif, dan toleransi.

Kelompok : .....

Nama Kelompok :

# Petunjuk Pengerjaan LKPD

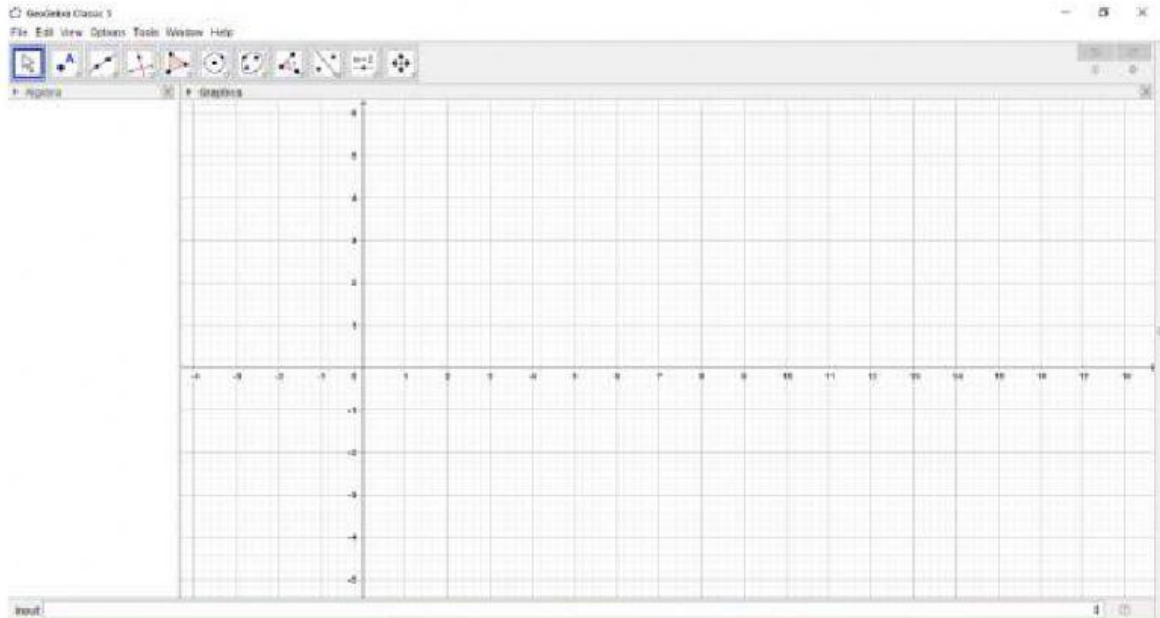


Kerjakan LKPD sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Amati permasalahan di LKPD dan diskusikan rencana penyelesaian dengan kelompok Anda!
2. Ikuti petunjuk penyelesaian pada LKPD

## PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI GEOGEBRA

1. Buka aplikasi geogebra dengan tampilan  dan akan tampak tampilan seperti berikut:

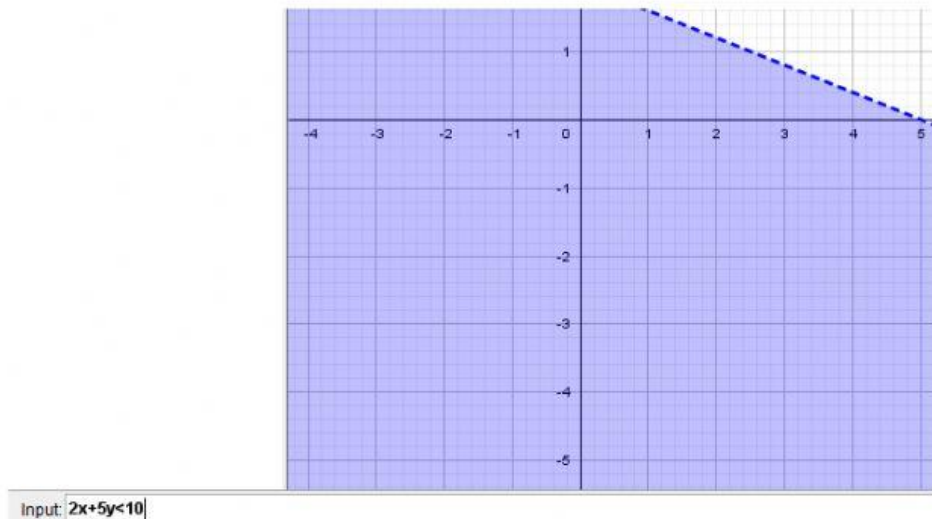


2. Ketikkan pertidaksamaan-pertidaksamaan yang akan digambar pada geogebra.

Misalnya sistem pertidaksamaan berikut :

$$\begin{cases} 2x + 5y < 10 & \text{pertidaksamaan 1} \\ x + 6y \geq 12 & \text{pertidaksamaan 2} \\ x \geq 0 & \text{pertidaksamaan 3} \\ y \geq 0 & \text{pertidaksamaan 4} \end{cases}$$

3. Ketiklah pada input pertidaksamaan 1 pada **input** seperti di bawah ini :



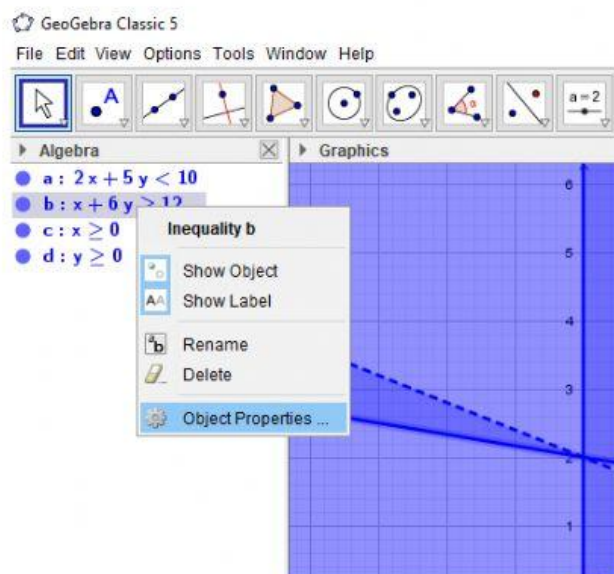
Lalu ketik **enter**

4. Lakukan hal yang sama untuk pertidaksamaan 2, 3, dan 4.

Catatan : jika pertidaksamaan  $x + 6y \geq 12$  maka dapat diketik

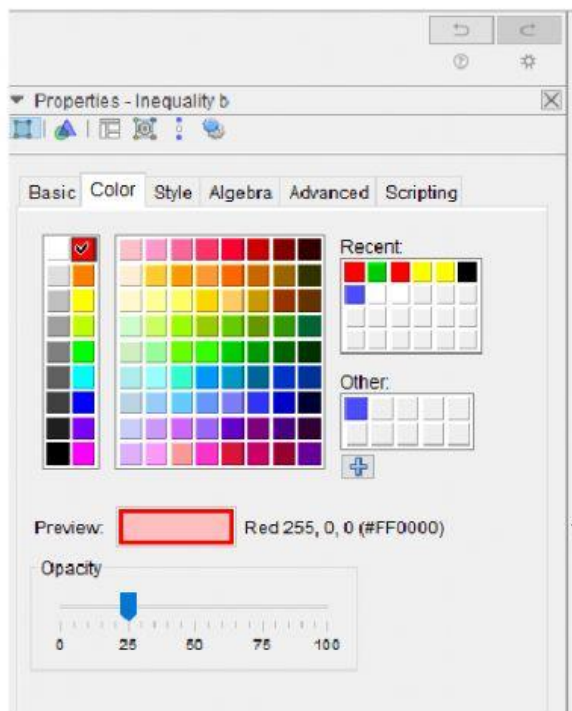
Input:  $x+6y\geq 12$

5. Agar warna daerah arsir tiap pertidaksamaan berbeda, maka bisa diatur sebagai berikut :
  - a. Klik kanan pertidaksamaan kedua kemudian pilih **object properties**

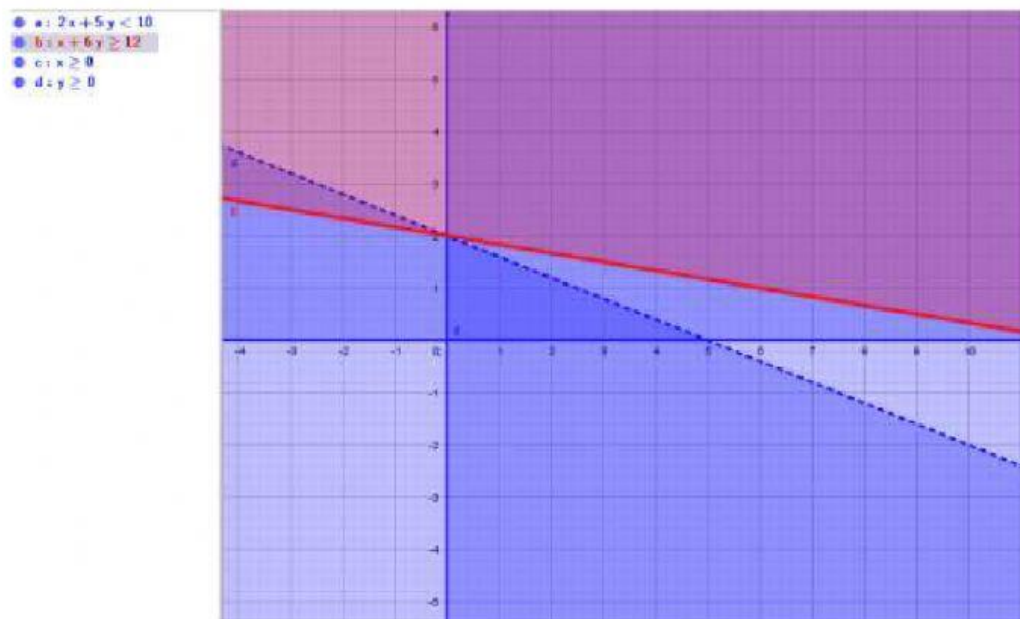




b. Pilih warna seperti berikut

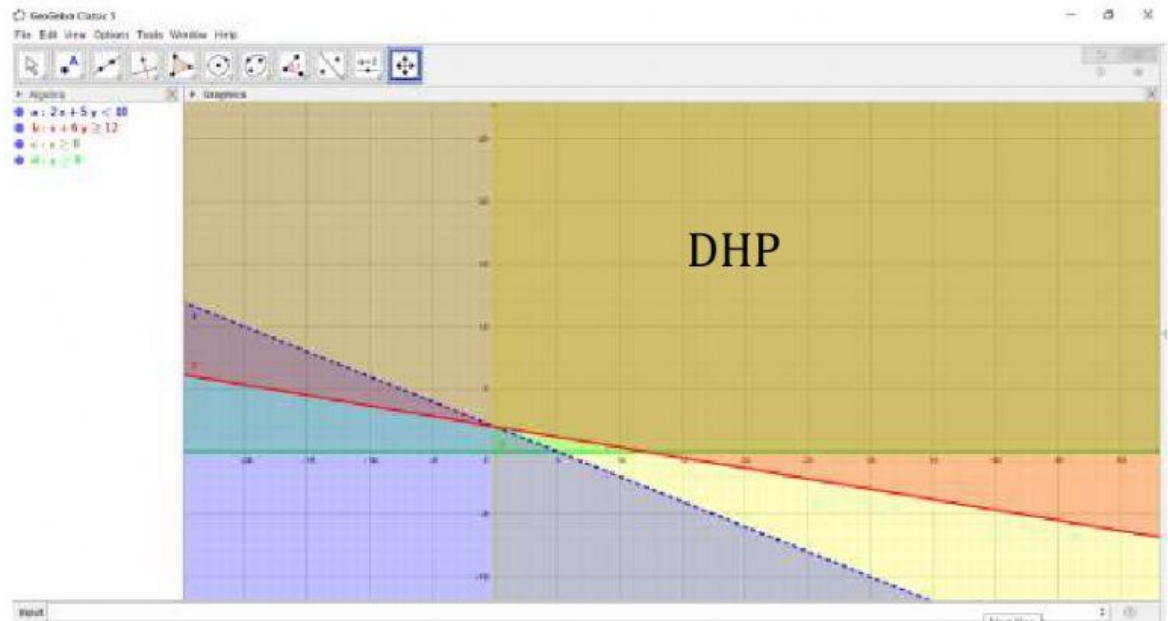


Dan akan tampak gambar seperti berikut :



Lakukan langkah yang sama untuk mengganti warna pertidaksamaan yang lain.

Selanjutnya tampak seperti gambar berikut :



DHP adalah daerah arsir yang memenuhi keempat pertidaksamaan.

## Permasalahan

*Diskusikan dengan kelompok Anda terkait penyelesaian masalah berikut!*



### Masalah : Perumahan



Kavling adalah bagian tanah yang sudah dipetak-petak dengan ukuran tertentu yang akan dijadikan bangunan atau tempat tinggal. Biasanya sebuah kompleks perumahan memiliki bermacam-macam bentuk tanah kavling, sesuai letak atau posisinya di dalam perumahan tersebut. Di suatu daerah dengan tanah seluas 10.000 m akan dibangun suatu perumahan dengan sistem kavling. Di tanah tersebut akan dibangun dengan dua jenis rumah. Rumah tipe A dan rumah tipe B. Untuk membangun rumah tipe A memerlukan tanah seluas 100 m dan untuk membangun rumah tipe B memerlukan tanah seluas 75 m. Berdasarkan kebutuhan luas tanah tersebut, dapatkan Anda menentukan penyelesaian masalah tersebut? Ikuti petunjuk berikut untuk menjawab pertanyaan :

1. Nyatakan tipe rumah ke bentuk variabel.
2. Tentukan model matematika dan buatlah pertidaksamaan dua variabel.
3. Tentukan penyelesaian masalah di atas dengan membuat 3 bentuk penyelesaian, yaitu
  - Menuliskan semua kemungkinan nilai  $x$  dan  $y$  pada tabel 1
  - Membuat penyelesaian dengan menggambar grafik dan menentukan daerah penyelesaian.
  - Membuat penyelesaian dengan bantuan geogebra
4. Bandingkan tiga penyelesaian tersebut dan buatlah kesimpulan!

## Penyelesaian Masalah



**Menyatakan banyak rumah tipe A dan rumah tipe B**

**Membuat model matematika pertidaksamaan 1**

**Tabel 1 : Semua kemungkinan nilai x dan y**

$x$	$y$	$100x + 750y \leq 10.000$
10	10	...
20	...	...
...	5	...
...	...	...
...	...	...



***Mencari titik potong persamaan garis***

***Mencari daerah penyelesaian dengan grafik***

***Deskripsi hasil penyelesaian dengan geogebra***

***Kesimpulan penyelesaian dengan 3 cara : tabel, menggambar grafik, dan geogebra***