



ELEKTRONIK LEMBAR
KERJA
PESERTA
DIDIK BERBASIS CONTEXTUAL
TEACHING & LEARNING

ARITMATIKA SOSIAL



**UNTUK KELAS VII
SMP/MTS**

Nama Siswa :
Kelas :



KATA PENGANTAR



ASSALAMUALAIKUM WR. WB.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Bahan Ajar E-LKPD dengan pendekatan kontekstual pada materi Aritmatika sosial ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan pembuatan bahan ajar ini ialah untuk membantu pendidik dalam menyiapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan adversity quotient peserta didik melalui penerapan kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar ini dirancang untuk pembelajaran kelas VII semester II pada lembaga pendidikan atau sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Bahan ajar ini menggunakan metode ilmiah yang menuntut proses pembelajaran yang bermakna dan memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan bahan ajar ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca bahan ajar dapat menjadi evaluasi atau perbaikan sehingga Bahan Ajar E-LKPD Dengan pendekatan kontekstual pada materi aritmatika sosial menjadi semakin baik. Semoga bahan ajar ini bermanfaat untuk seluruh pihak, baik peserta didik, pendidik dan sekolah, serta dapat menambah wawasan dan keterampilan bagi peserta didik khususnya kelas VII.

WASSALAMUALAIKUM WR. WB.

PENDAHULUAN

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis Contextual Teaching & Learning menggunakan media Liveworksheet pada materi Aritmatika Sosial untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis dan Adversity Quotient peserta didik.

Untuk SMP/MTs kelas VII semester genap 2023/2024.

Penulis : Adji W. S. Minadja
Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sugeng Sutiarso, M.Pd.
Pembimbing 2 : Dr. Rangga Firdaus, M.Kom
Desain Cover : Adji W. S. Minadja
Desain Layout : Adji W. S. Minadja
Ukuran : 21 cm x 29,7 cm (A4)

E-LKPD disusun dan dirancang oleh penulis menggunakan Microsoft Office Word dan Canva.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis Contextual Teaching & Learning ini menyajikan uraian materi dan lembar-lembar kegiatan peserta didik mengenai aritmatika sosial. Didalam E-LKPD ini juga termuat Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

E-LKPD ini disusun dengan komponen Contextual Teaching & Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan daya juang (Adversity Quotient) peserta didik.



PENDAHULUAN



Kompetensi Inti

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.



Kompetensi Dasar

4.11 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara)



Tujuan Pembelajaran

4.11.1 Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang melibatkan nilai keseluruhan, unit, sebagian, harga jual, dan harga beli



PENDAHULUAN



pendekatan kontekstual
pada E-LKPD

No	Komponen Pendekatan Kontekstual	
1.	Konstruktivisme	✓
2.	Inquiry	✓
3.	Questioning	✓
4.	Learning Community	
5.	Modeling	✓
6.	Reflection	
7.	Aunthentic Assesment	✓



Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap permasalahan dan petunjuk yang diberikan dengan teliti.
2. Selesaikan setiap permasalahan dengan benar dan urut.
3. Diskusikan dengan anggota kelompokmu (Jika ada kegiatan berkelompok) untuk menyelesaikan setiap permasalahan.
4. Tuliskan hasil jawaban pada kolom yang telah disediakan dengan urut dan jelas.
5. Sampaikan kepada guru apabila menemukan kesulitan.
6. Pastikan kamu memahami atas jawabanmu.
7. Kirimkan jawaban beserta nama dan kelas kalian.



KEGIATAN I



Keuntungan & Kerugian



INQUIRY

Pak Budi adalah seorang penjual bakso, untuk menjual bakso Pak Budi memerlukan bahan-bahan untuk dimasak antara lain daging sapi giling, bihun, mie kuning, sayuran, dan bumbu-bumbu lainnya. Jika Pak Budi hendak membuat 50 porsi, maka memerlukan bahan sebagai berikut.

1. Daging sapi giling 5 kg dengan harga Rp. 90.000/kg
2. Mie kuning 10 pack dengan harga Rp. 5.000/pack
3. Mie bihun 10 pack dengan harga Rp. 5.000/pack
4. Sayuran seharga Rp. 50.000
5. Bumbu seharga Rp. 40.000
6. Bahan bakar gas seharga Rp. 45.000



Sumber : <https://www.dailymotion.com/video/x5kr9zk>



QUESTIONING

Dari seluruh modal yang diperlukan, Pak Budi merencanakan memperoleh keuntungan sebesar 25%. Jika semua porsi bakso terjual habis.

Dari permasalahan di atas, bagaimana Pak Budi menentukan harga bakso yang dijual setiap satu porsi?

Untuk menjawab permasalahan di atas, kalian bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:



KEGIATAN I



MODELLING

1. Berapa total modal yang diperlukan untuk membuat 50 porsi bakso?
Menentukan total modal yang dibutuhkan:

Daging sapi giling (5 kg)	= Rp. 90.000 x	= Rp.
Mie kuning 10 pack	= Rp. 5.000 x	= Rp.
Mie bihun 10 pack	= Rp. x	= Rp.
Sayuran	= Rp. x	= Rp.
Bumbu	= Rp. x	= Rp.
Bahan bakar gas	= Rp. x	= Rp.
TOTAL BELANJA (MODAL)		= Rp.

2. Berapa Rupiah keuntungan yang diinginkan?

Menentukan keuntungan yang ingin diperoleh

Keuntungan yang diinginkan pak Budi adalah

.....% dari Rp.



$\frac{\text{.....}}{100} \times \text{Rp.}$

Rp.



KEGIATAN I



MODELLING

3. Berapa harga jual keseluruhan yang diinginkan?

Menentukan harga jual setelah ditambah keuntungan yang ingin diperoleh

Harga jual adalah = Harga Produksi + Untung

= Rp..... + Rp.

Hj_{total} = Rp.....

4. Berapa harga jual tiap porsi nya

Harga jual per porsi = $\frac{Hj_{total}}{\text{banyak porsi dijual}}$

=
....
—
....

= Rp.

Jadi Pak Budi harus menjual baksonya seharga Rp Setiap porsinya





KEGIATAN II



MODELLING

Dari kegiatan I, tentunya kalian sudah mengetahui dalam menentukan harga jual dan beli. Sekarang amatilah tabel di bawah ini. isilah titik titik pada tabel berikut dengan jawaban yang tepat dan benar agar kamu dapat memahami materi ini.

No	Barang	Harga Beli	Harga Jual	Untung
1.	Televisi	Rp. 850.000		Rp. 45.000
2.	Radio	Rp. 125.000	Rp. 175.000	
3.	Handphone	Rp. 975.000	Rp. 1.250.000	
4.	Kipas Angin		Rp. 150.000	Rp. 22.500
5.	Kompur	Rp. 225.000	Rp. 215.000	

No	Barang	Harga Beli	Harga Jual	Rugi
1.	Televisi		Rp. 725.000	Rp. 45.000
2.	Radio	Rp. 185.000	Rp. 125.000	
3.	Handphone	Rp. 1.150.000	Rp. 975.000	
4.	Kipas Angin	Rp. 170.000		Rp. 22.500
5.	Kompur	Rp. 225.000	Rp. 205.000	





KEGIATAN III



KONSTRUKTIVISME

Dari Tabel pada kegiatan II, apa yang dapat kalian temukan bahwa besar keuntungan bisa dihitung jika harga penjualan dan harga pembelian telah diketahui. Mari tentukan hubungan antara harga jual, harga beli, dan keuntungan dibawah ini.



Begitu pula dengan besar kerugian, apa yang dapat kalian temukan bahwa besar kerugian bisa dihitung jika harga penjualan dan harga pembelian telah diketahui. Mari tentukan hubungan antara harga jual, harga beli, dan kerugian dibawah ini.





KEGIATAN IV



AUTHENTIC ASSESMENT

MARI PERHATIKAN TAYANGAN SINGKAT VIDEO DI BAWAH INI, KEMUDIAN
KERJAKAN PERMASALAHANNYA DENGAN BENAR DAN TEPAT :

Diketahui: Modal awal 100 porsi siomay Rp.

Ditanyakan:

Harga untuk 1 porsi siomay, jika Pak Budi menginginkan keuntungan sebesar 40 %?

Jawab:

Menentukan keuntungan yang ingin diperoleh.

Keuntungan yang diinginkan 40 % dari Rp.

$$\frac{\dots\%}{\dots\%} \times \text{Rp.} \dots\dots\dots$$

Rp.





KEGIATAN IV



AUTHENTIC ASSESMENT

Menentukan harga jual setelah ditambah keuntungan yang ingin diperoleh

$$\begin{aligned}\text{Harga jual adalah} &= \text{Harga Produksi} + \text{Untung} \\ &= \text{Rp.} + \text{Rp.}\end{aligned}$$

$$H_{j\text{total}} = \text{Rp.}$$

$$\begin{aligned}\text{Harga jual per porsi} &= \frac{H_{j\text{total}}}{\text{banyak porsi dijual}} \\ &= \dots \\ &= \dots\end{aligned}$$

Maka, harga untuk 1 porsi siomay adalah Rp.

