



## KEGIATAN 2

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat Menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode grafik

### Metode Grafik

#### a. metode grafik

metode grafik yaitu suatu metode yang menentukan titik potong diantara dua persamaan garis singgung sehingga diperoleh himpunan penyelesaian dari SPLDV. jika garis sejajar maka himpunan kosong dan jika garis berhimpit maka himpunan tak terhingga. Langkah-langkah metode grafik yaitu:

- Pertama, menentukan titik potong sumbu  $x$  dan  $y$ . yaitu titik potong sumbu  $x$  pada saat  $y = 0$  dan titik potong sumbu  $y$  pada saat  $x = 0$
- Kedua, gambar grafik lalu hubungkan kedua titik potong yang telah diketahui pada grafik
- Ketiga, menentukan koordinat titik potong kedua garis
- Keempat, menuliskan himpunan penyelesaian

Contoh :

#### FASE 1. SELF IDENTIFICATION

Pernahkah kamu melihat pengrajin tikew membagi waktu untuk membuat dua jenis produk, misalnya tikar dan tas?

#### FASE 2. CULTURALLY UNDERSTANDING

Seorang pengrajin ingin membuat 5 produk dalam sehari. Jumlah tikar yang dibuat selalu lebih banyak 1 dari tas.





### FASE 3. COLLABORATION

Misalkan  $x$  = banyak topi,  $y$  = banyak tas.

Maka:

#### Penyelesaian:

Menentukan titik potong  $x + y = 5$  dengan sumbu  $x$  dan  $y$ .

Titik potong dengan sumbu  $x \rightarrow y = 0$

$$x + y = 5$$

$$x + 0 = 5$$

$$x = 5$$

Titik potong dengan sumbu  $x$  adalah  $(5, 0)$

Titik potong dengan sumbu  $Y \rightarrow x = 0$

$$x + y = 5$$

$$0 + y = 5$$

$$y = 5$$

Titik potong dengan sumbu  $Y$  adalah  $(0, 5)$

Menentukan titik potong  $x - y = 1$  dengan sumbu  $x$  dan  $Y$ .

Titik potong dengan sumbu  $x \rightarrow y = 0$

$$x - y = 1$$

$$x - 0 = 1$$

$$x = 1$$

Titik potong dengan sumbu  $x$  adalah  $(1, 0)$

Titik potong dengan sumbu  $Y \rightarrow x = 0$

$$x - y = 1$$

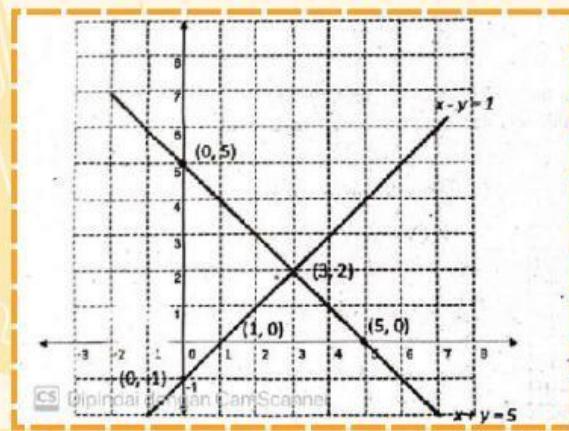
$$0 - y = 1$$

$$y = -1$$

Titik potong dengan sumbu  $y$  adalah  $(0, -1)$

### FASE 4. CRITICAL REFLECTION

Mengapa membagi waktu secara adil penting bagi pengrajin? Apa manfaatnya kalau hal ini dikaitkan dengan matematika?





## Lembar Kerja Peserta Didik 2

### ***Culturally Responsive Teaching***

#### **🔍 Tujun Pembelajaran ×**

Setelah Memahami konsep SPLDV melalui konteks kegiatan ekonomi lokal seperti penganyaman tiket dan produksi kerajinan atau peserta didik dapat:

1. Menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode grafik

#### **🔍 Petunjuk Pengerjaan ×**

1. Kerjakan LKPD secara sistematis dan berurutan
2. Lakukan diskusi dengan teman sekelompokmu untuk menjawab disetiap fase pada LKPD ini.
3. Bertanyalah kepada guru jika terdapat kesulitan

**Nama Kelompok**

○  
○

**Nama Anggota Kelompok**

○  
○




## “Penganyam Tikew”



(Sumber : <https://www.instagram.com/atu.qu?igsh=bWs1MDk5emV2dGU4>



### “FASE 1. SELF IDENTIFICATION”

1. Cari informasi tentang kerajinan anyaman tikew dari daerahmu, terutama yang berasal dari Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung!

.....  
.....  
.....

2. Tuliskan beberapa fakta penting tentang sejarah dan makna budaya dari anyaman tikew tersebut, misalnya siapa yang melestarikannya, bagaimana proses pembuatannya, dan peranannya dalam kehidupan masyarakat!

.....  
.....  
.....





## FASE 2. CULTURALLY UNDERSTANDING

### Tikew: Anyaman Tradisional Khas

#### Tulang Bawang Barat



- Tikew adalah kerajinan anyaman tradisional dari masyarakat Lampung, khususnya Tulang Bawang Barat. Anyaman ini berasal dari tumbuhan rawa bernama purun atau tikew. Dalam budaya lokal, tikar tikew memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Tikar ini digunakan dalam berbagai upacara adat seperti kelahiran, pernikahan, dan pemakaman. Tikar untuk prosesi pemakaman memiliki motif khusus berbentuk lurus, melambangkan keikhlasan melepaskan kepergian seseorang.
- Selain tikar, masyarakat juga mengembangkan produk lain seperti tas, topi, dan dompet dari anyaman tikew. Salah satu produk yang dikenal adalah tas dan topi berbentuk segi empat yang melambangkan empat marga utama di Tubaba. Motif dan bentuk ini memperlihatkan keterikatan nilai budaya masyarakat terhadap asal-usul dan jati diri mereka.
- Melestarikan kerajinan tikew tidak hanya menjaga tradisi, tetapi juga membuka peluang ekonomi baru bagi masyarakat setempat. Generasi muda diharapkan ikut terlibat dalam pelestarian ini agar nilai budaya tidak hilang ditelan zaman





1. Mengapa tikar tikew memiliki motif yang berbeda saat digunakan dalam prosesi pemakaman? Apa makna budaya di balik motif tersebut?

---

---

2. Apa makna budaya dari bentuk segi empat pada topi tikew, dan bagaimana kaitannya dengan identitas masyarakat empat marga di Tubaba?

---



“

### FASE 3. COLLABORATION

”

#### Aktivitas

Sebuah kelompok pengrajin tikew mampu membuat dua jenis produk, yaitu tikar dan tas anyaman. Dalam sehari, mereka hanya memiliki waktu 10 jam untuk bekerja, dan setiap tikar membutuhkan 2 jam penggerjaan, sedangkan setiap tas membutuhkan 1 jam. Selain itu, jumlah total produk yang dihasilkan dalam satu hari adalah 6 buah (gabungan tikar dan tas).

Buatlah model matematika SPLDV dari informasi di atas menggunakan metode grafik!





## Diskusi Kelompok >>

### Menjelaskan MASALAH

Dari permasalahan diatas, kita misalkan,  
Jumlah tikar sebagai  $x$  dan jumlah tas sebagai  $y$ , sehingga diperoleh  
persoalan sebagai berikut:

$$\dots + y = 10 \dots \quad (1)$$

$$x + \dots = 6 \dots \quad (2)$$

## Menyelesaikan Masalah >>

### Menentukan titik potong

#### Persamaan (1)

$$\dots + y = 10 \dots \quad (1)$$

Jika  $x = 0$

$$\dots \cdot (0) + y = 10 \dots \quad (1)$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

Jika  $y = 0$

$$\dots + (0) = 10$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

Jadi titik potongnya adalah  $(\dots, \dots)$  dan  $(\dots, \dots)$





## Menyelesaikan Masalah

Menentukan titik potong  
Persamaan (2)

$$x + \dots = 6 \dots \dots \text{ (2)}$$

Jika  $x = 0$

$$\dots(0) + \dots = 6$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

Jika  $y = 0$

$$x + \dots(0) = 6$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

Jadi titik potongnya adalah  $(\dots, \dots)$   
dan  $(\dots, \dots)$

## Tempat Pengumpulan Grafik



### FASE 4. CRITICAL REFLECTION

presentasikan hasil pekerjaan bersama kelompok kalian di depan kelas kemudian kelompok lain memberikan tanggapan untuk kelompok yang melakukan presentasi. gunakan bahasa yang santun dan tunjukkan perilaku yang baik

