MATEMATIKA • KELAS XI SMA/MA

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

PROGRAM LINEAR BERBASIS ETNOMATEMATIKA:
OPTIMALISASI PRODUKSI KERAJINAN KAIN BATIK DAN TENUN TRADISIONAL

Program Linear Dua Variabel • Problem Based Learning (PBL)
Alokasi waktu 2 × 45 menit • Individu dan kelompok



Menenun



Membatik



Batik motif parang



Kain tenun

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama peserta didik ----------

Kelas ----------

Kelompok ----------

Nama sekolah ----------

Nama guru ----------

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN PEMBUKA

Tujuan Pembelajaran dan Petunjuk

MATA PELAJARAN	MATERI	PENDEKATAN
Matematika	Program Linear	Etnomatematika

MODEL PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	BENTUK KEGIATAN
Problem Based Learning (PBL)	2× 45 menit	Individu dan kelompok

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik mampu:

1. Mengidentifikasi variabel keputusan, fungsi kendala, dan fungsi tujuan dalam permasalahan produksi.
2. Menyusun model matematika program linear dari situasi nyata.
3. Menentukan daerah penyelesaian sistem pertidaksamaan linear dua variabel.
4. Menentukan nilai optimum menggunakan metode titik pojok.
5. Menghubungkan konsep program linear dengan aktivitas ekonomi dan budaya pada industri batik dan tenun tradisional.
6. Menjelaskan pentingnya matematika dalam membantu pengrajin mengambil keputusan produksi.

Petunjuk Pengerjaan

1 Baca masalah
Pahami cerita dan data yang diberikan.

2 Diskusikan
Bertukar pendapat dengan anggota kelompok.

3 Susun model
Tulis fungsi tujuan dan kendala.

4 Gambar grafik
Tentukan daerah penyelesaian dan titik pojok.

5 Hitung nilai optimum
Gunakan metode titik pojok.

6 Tulis kesimpulan
Jelaskan hasil dan maknanya bagi pengrajin.

LIVEWORKSHEETS

RINGKASAN MATERI

Ayo Memahami Program Linear

Apa itu program linear?

Program linear adalah cara menentukan nilai terbesar (maksimum) atau terkecil (minimum) dari suatu fungsi linear, dengan syarat semua batasan yang berbentuk pertidaksamaan linear terpenuhi.

1 Variabel keputusan

Banyak produk yang dicari, dinyatakan dengan x dan y. Contoh: x = banyak selendang dan y = banyak taplak.

2 Kendala

Batas sumber daya berbentuk pertidaksamaan, ditambah syarat $x \geq 0$ dan $y \geq 0$. "Paling banyak" ditulis ≤, "paling sedikit" ditulis ≥.

3 Fungsi tujuan

Rumus yang ingin dimaksimumkan atau diminimumkan, berbentuk $f(x, y) = ax + by$. Contoh: rumus keuntungan.

Langkah Metode Titik Pojok

1. Ubah setiap kendala menjadi persamaan garis, lalu cari titik potongnya dengan sumbu x dan sumbu y.
2. Gambar garis-garis kendala pada bidang koordinat Kartesius.
3. Uji titik (0, 0) untuk menentukan arah arsiran, lalu arsir daerah yang memenuhi semua kendala.
4. Tentukan titik-titik pojok daerah penyelesaian. Titik potong dua garis dicari dengan eliminasi atau substitusi.
5. Hitung nilai f(x, y) di setiap titik pojok. Nilai terbesar adalah maksimum, nilai terkecil adalah minimum.

Contoh Singkat (angkanya berbeda dari soal utama)

Seorang perajin membuat x selendang dan y taplak. Kendalanya: $x + y \leq 7$ (jam kerja), $x + 3y \leq 15$ (benang), $x \geq 0$, $y \geq 0$. Fungsi tujuannya: $f(x, y) = 40x + 30y$ (dalam ribuan rupiah).

Titik pojok (x, y)	Perhitungan 40x + 30y	Nilai f
(0, 0)	40(0) + 30(0)	0
(7, 0)	**40(7) + 30(0)**	**280**
(3, 4)	40(3) + 30(4)	240
(0, 5)	40(0) + 30(5)	150

Nilai maksimum 280 (Rp280.000) dicapai di titik (7, 0), yaitu 7 selendang dan tanpa taplak.

LIVEWORKSHEETS

ORIENTASI PADA MASALAH

Orientasi Masalah Kontekstual

Cerita dari Sanggar Cipta Nusantara

Sanggar Cipta Nusantara adalah UMKM kerajinan kain tradisional di sebuah desa pengrajin. Sanggar ini membuat dua jenis produk, yaitu kain batik tulis dan kain tenun tradisional. Pada satu periode produksi, pemilik sanggar harus menentukan banyak kain yang dibuat, karena jam kerja dan persediaan bahan baku terbatas. Bantulah pemilik sanggar mengambil keputusan terbaik!



Produk 1

Kain batik tulis

Digambar dengan canting dan malam, lalu diwarnai. Motifnya berulang, misalnya kawung dan parang.



Produk 2

Kain tenun tradisional

Dibuat dengan menyilangkan benang lungsin dan pakan pada alat tenun. Motifnya berpola geometris.

Data Simulasi Produksi

Produk	Waktu kerja per kain	Bahan baku per kain	Keuntungan per kain
Kain batik tulis	4 jam	2 unit	Rp150.000
Kain tenun tradisional	2 jam	4 unit	Rp120.000
Ketersediaan maksimum	**40 jam**	**32 unit**	—

Catatan: angka-angka di atas adalah data simulasi untuk pembelajaran, bukan data faktual dari industri tertentu.

PERMASALAHAN

"Berapa jumlah kain batik tulis dan kain tenun tradisional yang sebaiknya diproduksi agar keuntungan maksimal tanpa melampaui persediaan bahan baku dan jam kerja?"

LIVEWORKSHEETS

LANGKAH 1 . MEMODELKAN MASALAH

Ayo Menyelidiki

Diskusikan bersama kelompokmu, lalu tuliskan model matematika dari masalah pada halaman 5.

1 **Tentukan variabel keputusan**
Apa yang ingin kamu tentukan jumlahnya? Tuliskan arti x dan y.

x = ...

y = ...

2 **Identifikasi kendala**
Berapa jam kerja dan bahan baku yang dibutuhkan dan berapa batas ketersediaannya?

Kendala jam kerja	Kendala bahan baku
.....	.....

3 **Tulis fungsi tujuan**
Apa yang ingin dimaksimalkan? Tuliskan fungsi keuntungannya.

f(x, y) = ...

4 **Tentukan syarat nonnegatif**
Bolehkah jumlah kain bernilai negatif? Tuliskan syaratnya.

Syarat: .....

5 **Susun model matematika yang lengkap**
Gabungkan semua hasil diatas menjadi satu model program linear.

Jawab :

LIVEWORKSHEETS

Ayo Menggambar dan Menganalisis

Gunakan model matematika dari halaman6.Kerjakan langkah demi langkah.

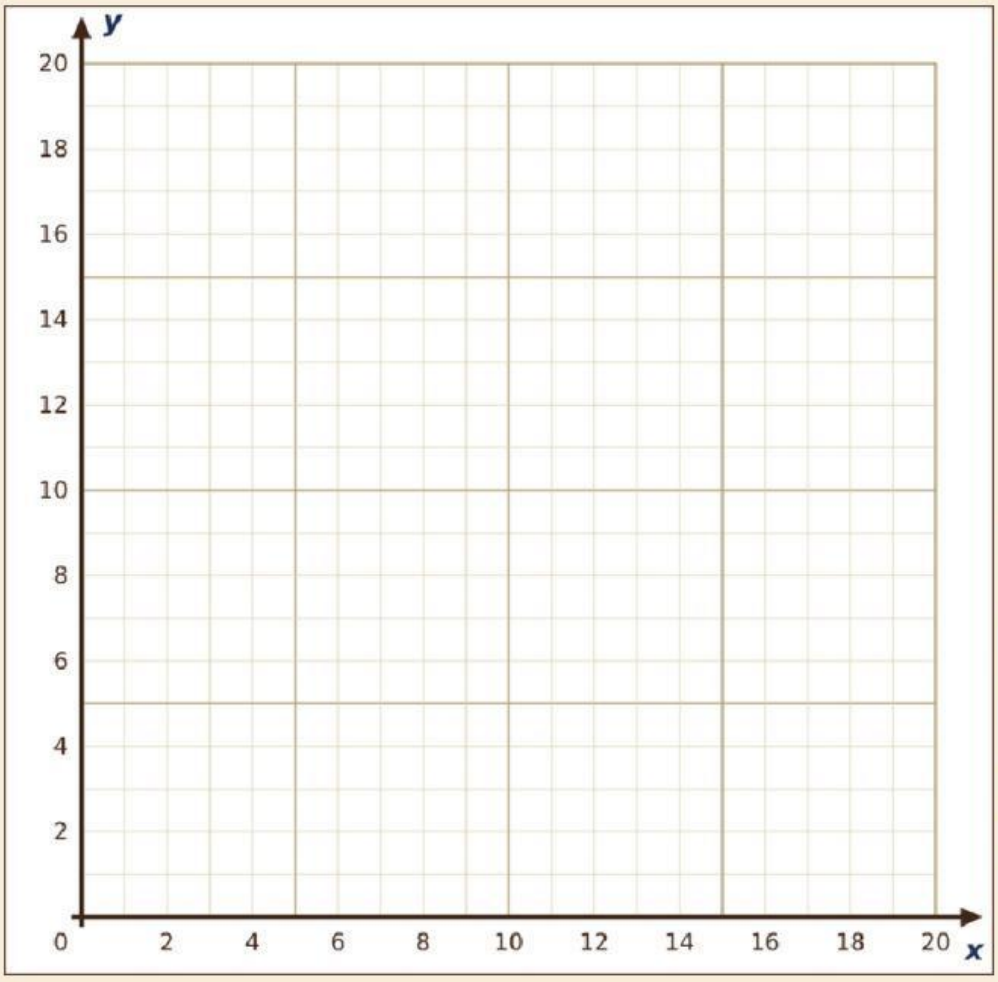
1 Ubah pertidaksamaan kendala menjadi persamaan garis

Garis 1: ----------

Garis 2: ----------

2 Tentukan titik potong garis dengan sumbu

Garis	Sumbu x (y = 0)	Sumbu y (x = 0)
Garis 1		
Garis 2		



3 Gambarlah kedua garis kendala pada bidang koordinat.

4 Arsirlah daerah penyelesaian yang memenuhi semua kendala.

5 Latihan Titik Pojok

Seret kartu titik pojok ke kotak jawaban secara berurutan.

Titik 1 | Titik 2

Titik 3 | Titik 4

PILIHAN TITIK

(0, 0) | (0, 8)

(8, 0) | (4, 8)

(6, 6)

6 Jelaskan cara kamu menentukan daerah penyelesaian (misalnya dengan uji titik).

LIVEWORKSHEETS

LEMBAR PENILAIAN

Rubrik Penilaian

Aspek yang dinilai	Skor 4 Sangat baik	Skor 3 Baik	Skor 2 Cukup	Skor 1 Perlu bimbingan	Skor
1. Ketepatan menentukan variabel	Variabel x dan y ditentukan tepat, lengkap dengan arti dan satuannya.	Variabel tepat, tetapi arti atau satuannya kurang lengkap.	Hanya satu variabel yang tepat atau arti variabel kurang jelas.	Variabel belum tepat atau belum ditentukan.	
2. Ketepatan menyusun model matematika	Fungsi tujuan, semua kendala, dan syarat nonnegatif tepat dan lengkap.	Model tepat, tetapi satu unsur kurang lengkap atau ada kesalahan kecil.	Hanya sebagian unsur model yang tepat.	Model belum tepat atau belum disusun.	
3. Ketepatan menggambar grafik dan menentukan daerah penyelesaian	Garis, titik potong, daerah penyelesaian, dan titik pojok tepat serta rapi.	Grafik tepat, tetapi ada kekeliruan kecil pada arsiran atau titik pojok.	Hanya garis kendala yang tergambar; daerah atau titik pojok belum tepat.	Grafik belum tepat atau belum dibuat.	
4. Ketepatan menghitung nilai optimum	Nilai fungsi tujuan di semua titik pojok benar; nilai optimum dan solusinya tepat.	Perhitungan benar, tetapi kesimpulan nilai optimum kurang lengkap.	Sebagian perhitungan benar; nilai optimum belum tepat.	Perhitungan belum benar atau belum dilakukan.	
5. Kemampuan menjelaskan hubungan matematika dengan budaya	Menjelaskan hubungan dengan alasan dan contoh yang tepat.	Menjelaskan hubungan dengan alasan tepat, tetapi contoh kurang.	Penjelasan masih umum dan kurang berkaitan dengan konteks.	Belum dapat menjelaskan hubungan matematika dan budaya.	
6. Kemampuan bekerja sama dan mengomunikasikan hasil	Aktif berdiskusi, menghargai pendapat, dan menyampaikan hasil dengan jelas.	Aktif berdiskusi, tetapi penyampaian hasil kurang jelas.	Kurang aktif; perlu didorong untuk berdiskusi dan menyampaikan hasil.	Tidak terlibat dalam kerja kelompok.	

Skor total = ... / 24 **Nilai = (skor total ÷ 24) × 100 = ...**

Catatan guru

Guru mata pelajaran

LIVEWORKSHEETS