

# LKPD Siswa

# Relasi dan Fungsi

# Wayang Ramayana

Matematika kelas VIII SMPN 1 Konoha

Nama Anggota

- 1.
- 2.
- 3.



## Capaian Pembelajaran

Di akhir fase D, peserta didik dapat menyajikan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan relasi dan fungsi.

## Tujuan Pembelajaran

Setelah menyelesaikan materi relasi dan fungsi berkonteks wayang cerita rama sinta, siswa diharapkan mampu:

1. Memahami konsep himpunan, relasi dan fungsi
2. Menjelaskan cerita rama sinta yang berkaitan dengan himpunan, relasi dan fungsi.
3. Menjelaskan cara menyajikan relasi dengan diagram panah.
4. Menjelaskan cara menyajikan fungsi dengan diagram panah

## Pertanyaan Pemantik

1. Setelah kalian menonton video cerita wayang rama sinta Apa yang dapat kalian pahami tentang himpunan, relasi, dan fungsi
2. Setelah kalian Menyusun tokoh-tokoh dalam cerita wayang rama sinta berdasarkan karakteristik ataupun daerah kekuasaannya. Dapatkah kalian membuatnya dalam bentuk suatu diagram panah ?

?





## Aktivitas 1: **Menonton Wayang Cerita Rama Sinta**

Pada tahap aktivitas ini siswa akan menonton cerita wayang ramayana.

Ramayana adalah sebuah cerita epik yang sangat populer dalam sastra dan kebudayaan Indonesia.

# KISAH RAMA SINTA

Cerita ramayana menceritakan tentang kisah cinta dan perjuangan pangeran rama untuk menyelamatkan istrinya sinta dari penculikan oleh rahwana dari kerajaan alengka. Kisah ini penuh dengan nilai-nilai moral, sosial dan kebudayaan.



**Gambar 1.1** Pertunjukan Wayang Ramayana

Untuk memahami kisahnya lebih mendalam, silahkan cermati dan pahami kisah Ramayana yang diceritakan oleh gurumu didepan kelas!





**Gambar 1.12** Wayang Ramayana

Pada jaman duhulu terdapat sebuah Kerajaan yang sangat maju dimuka bumi yang Bernama Kerajaan Ayodhya.

Kerajaan ini dipimpin oleh seorang raja bernama **raja Dasarata**. Raja Dasarata memiliki tiga permaisuri yaitu ; **Dewi Kausalya, Dewi Kaikeyi, dan Dewi Sumitra**. Dari Dewi Kausalya lahirlah **Rama** dari Dewi Kaikeyi lahirlah **Bharata**, dan dari Dewi Sumitra lahirlah putra kembar yaitu; **Laksmna dan Satruga**

Bukannya senang tetapi Rama menolak karena menganggap Sinta telah ternodai selama ia berada di Kerajaan Alengka.

Rama meminta bukti kesuciannya dengan melakukan bakar diri, Sinta dengan kesetiaannya dan merasa belum ternodai akhirnya terjun ke api tanpa suatu ketakutan apapun.

Akhirnya Agni Dewa api menggendongnya keluar dari api. Karena bebenaran kesucian Sinta dan dibantu Dewa api Sinta pun selamat dari api.

Terbuktilah kesucian Sinta, dan Rama Kembali menerima Sinta. dan Akhir dari kisah ini, mereka Kembali ke Kerajaan Ayoudya.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue lines and a vertical red margin line on the left side. The paper is set against a solid orange background. The lines are evenly spaced and cover most of the page area.

Selain itu, untuk memahami tokoh wayang berdasarkan kerajaannya silahkan tuliskan tokoh yang ada dalam cerita berdasarkan kerajaannya

### Ayo Berpikir 2



Berdasarkan pemahamanmu lengkapilah pasangan tokoh dibawah ini berdasarkan asal kerajaannya

| KERAJAAN MANTILI | KERAJAAN AYODYA |
|------------------|-----------------|
|                  |                 |
| KERAJAAN ALENGKA | KERAJAAN WANARA |
|                  |                 |



Terakhir, lengkapi pasangan tokoh dibawah ini berdasarkan asal kerajaannya

| Nama Tokoh   | Nama Kerajaan |
|--------------|---------------|
|              | Ayodya        |
| Prabu Janaka |               |
|              | Alengka       |
|              | Wanara        |



## Aktivitas 2: **Bermain Game “Himpunan-Ramayana”**

Game “Himpunan Ramaya” adalah game yang berkonteks cerita wayang Ramayana. dalam game tersebut siswa berkelana mencari tempat asal kerajaannya.





## **PETUNJUK PERMAINAN**



1. **Mempersiapkan diri pada tempat tokoh yang telah gurumu sediakan**
2. **Silahkan ambil kertas yang berisi nama tokoh dalam cerita ramayana dalam keadaan tertutup yang dibagikan oleh gurumu**
3. **Silahkan buka kertas tersebut, setelah gurumu mempersilahkan**
4. **Silahkan cari daerah asalmu (kerajaan) sesuai peranmu sebagai tokoh dalam kertas yang dibagikan**
5. **Permainan berakhir jika kamu menyelesaikan tantangan “ayo berfikir 1 dan ayo berfikir 2” pada bagian dibawah ini**

## Tahukah Kamu?



Dalam proses kamu bermain game “Himpunan-Ramayana” ternyata bisa di ilustrasikan dalam bentuk diagram. Untuk melihat bentuk diagram silahkan selesaikan kegiatan ayo berfikir dibawah ini.

## Ayo Berpikir 1



Berdasarkan pemahamanmu setelah bermain game “Himpunan-Ramayana”. Coba Tuliskan peranmu (tokoh) dan daerah asal (kerajaan) dalam permainan tersebut dalam diagram dibawah ini

.....

.....

.....

Rama

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Tokoh**

.....

.....

.....

Ayodya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kerajaan**



## Tahukah Kamu?



“Dalam proses kamu bermain game “Himpunan-Ramayana” ternyata Ketika kamu berkelana mencari Kerajaan asalmu, dan kamu tiba di daerah tujuanmu serta kamu menetap (berhasil) mendapatkan kerajaanmu. Maka prosesmu itu dalam matematika dikenal dengan domain(asal), kodomain(kawan) dan range(hasil)”

## Ayo Berpikir 2



Maka menurutmu berdasarkan informasi pada bagian tahukah kamu diatas, apa yang dimaksud dengan daerah asal (domain), daerah kawan (kodomain) dan daerah hasil (range)?

**Tuliskan pendapatmu !!**

Domain adalah

Komain adalah

Range adalah