

# FUNGSI LINEAR ATAU PERSAMAAN LINEAR SERTA MODEL – MODEL HUBUNGAN EKONOMI YANG MENDASARKAN PADA BENTUK HUBUNGAN LINEAR

Dhimas Pramudya<sup>1\*)</sup>, Lispasharani<sup>1</sup>, Cinthya Bella<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika

<sup>2</sup>Manajemen

\*) cinthyabela123@gmail.com

## Abstrak

Pada penelitian ini menguraikan segala hal yang berkenaan dengan fungsi linear atau persamaan linear, serta model –model hubungan ekonomi yang mendsarkan diri padabentuk hubungan linear. Matematika adalah ilmu tentang kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek. Fungsi linier adalah fungsi paling sederhana karena hanya mempunyai satu variabel bebas dan berpangkat satu pada variabel tersebut, atau dengan kata lain taksatupun variabel berpangkat lebih dari 1. Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris di mana data-datanya dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian artikel ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) kemiringan (slope) dari fungsi linier adalah sama dengan perubahan variabel terikat x dibagi dengan perubahan dalam variabel bebas y. Kemiringan juga disebut gradien yang dilambangkan dengan huruf m. (2) bentuk umum fungsi linear adalah  $Y = a_0 + a_1x$  di mana a, tidak sama dengan nol. Bentuk ini disebut sebagai bentuk kemiringan-titik potong (*slope-intercept*). (3) ada dua cara menentukan persamaan garis. Diantaranya adalah Metode Dua Titik dan Metode Satu Titik dan Satu Kemiringan.

**Kata Kunci:** matematika, pembelajaran matematika dan fungsi linier.

---

## PENDAHULUAN

Hubungan sebab akibat antara berbagai variabel ekonomi, misalnya antara permintaan dan harga, antara investasi dan tingkat bunga, dapat dengan mudah dinyatakan serta diterangkan dalam bentuk fungsi (Very & Pasha, 2021). Di antara berbagai macam hubungan fungsional yang ada, hubungan linear merupakan bentuk yang paling dasar dan paling sering digunakan dalam analisis ekonomi (Anderha & Maskar, 2020). Pada penelitian ini menguraikan segala hal yang berkenaan dengan fungsi linear atau persamaan linear, serta model –model hubungan ekonomi yang mendsarkan diri padabentuk hubungan linear (Maskar & Dewi, 2020).

Fungsi linear merupakan sebuah fungsi yang mana variabelnya berpangkat satu atau suatu fungsi yang grafiknya adalah garis lurus (Dewi, 2018b). Oleh sebab itu fungsi linier sering disebut sebagai persamaan garis lurus (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Fungsi linier adalah fungsi yang paling sederhana karena hanya mempunyai satu variabel bebas dan berpangkat satu pada variabel bebas tersebut, sehingga sering disebut sebagai fungsi berderajat satu (Puspaningtyas & Ulfa, 2020). Bentuk umum persamaan linier adalah:  $y =$

$a + bx$ ; dimana  $a$  adalah konstanta dan  $b$  adalah koefisien ( $b \neq 0$ ) (Ulfa, 2018). Atau sering dinyatakan dalam bentuk implicit berikut:  $Ax + By + C = 0$  (Saputra, Pasha, et al., 2020). Disamping itu juga, fungsi ini merupakan dasar untuk mempelajari fungsi – fungsi lainnya yang lebih rumit dalam penyelesaiannya (Darwis et al., 2020).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Matematika**

Matematika atau sebelumnya disebut ilmu hisab adalah ilmu yang mempelajari besaran, struktur, ruang, dan perubahan (Dewi & Sintaro, 2019). Matematika adalah ilmu tentang kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan (Maskar & Dewi, 2021). Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu (Wulantina & Maskar, 2019b). Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu (Wulantina & Maskar, 2019a). Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis (Dewi et al., n.d.). Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi (Megawaty et al., 2021). Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan (Puspaningtyas, 2019). Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2021). Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat (Saputra, Darwis, et al., 2020). Matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti (Saputra & Pasha, 2021). Matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif (Maskar & Wulantina, 2019).

### **Pembelajaran Matematika**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja untuk mengembangkan kemampuan individual secara optimal (Maskar, 2018). Berkembangnya kemampuan siswa merupakan proses perubahan (Utami & Dewi, 2020). Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antar individu dan interaksi antara individu dengan lingkungannya (Dewi & Septa, 2019). Hal ini berarti bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar, akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya (Puspaningtyas & Dewi, 2020). Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar dan mengajar dengan segala interaksi di dalamnya (Ulfa, 2019). Kompetensi pembelajaran matematika meliputi beberapa hal, yaitu: pemilikan nilai dan sikap, penguasaan konsep, dan kecakapan mengaplikasikannya dalam kehidupan (Saputra & Febriyanto, 2019). Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu (Sugama Maskar, n.d.). Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi) (Anderha & Maskar, 2021). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi (Maskar & Anderha, 2019). Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa

melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Maskar et al., 2020). Pembelajaran matematika merupakan suatu proses tidak hanya mendapat informasi dari guru tetapi banyak kegiatan maupun tindakan dilakukan terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada diri peserta didik (Efendi et al., 2021). Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar dan mengajar yang mempelajari ilmu matematika dengan tujuan membangun pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Utami & Ulfa, 2021).

### **Fungsi Linear**

Fungsi adalah hubungan matematis antara suatu variabel dengan variabel lainnya (Saputra & Permata, 2018). Variabel adalah variabel yang berubah-ubah dari suatu keadaan ke keadaan lainnya (Setiawansyah et al., 2020). Koefisien adalah bilangan/angka yang diletakkan tepat didepan suatu variabel (Mandasari et al., n.d.). Konstanta adalah sifatnya tetap/tidak terkait dengan suatu variabel apapun. Secara umum :  $Y = f(x)$ , dimana  $x$  adalah variabel bebas  $y$  adalah variabel terkait (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Fungsi linier adalah fungsi Polinom yang variabel bebasnya memiliki pangkat paling tinggi adalah satu (Dewi, 2018a). Fungsi linier adalah fungsi paling sederhana karena hanya mempunyai satu variabel bebas dan berpangkat satu pada variabel tersebut, atau dengan kata lain taksatupun variabel berpangkat lebih dari 1 (Fatimah et al., 2020).

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Peneliti mengumpulkan referensi terkait matematika dalam pembelajaran berupa e-book dan artikel jurnal online. Kedua jenis referensi ini memuat hasil penelitian dan kajian pustaka terkait topik. Referensi tersebut dibaca secara seksama untuk memperoleh penjelasan yang rinci terkait bagaimana penerapan sejarah matematika. Pengetahuan yang diperoleh kemudian dianalisis dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran matematika di Indonesia.

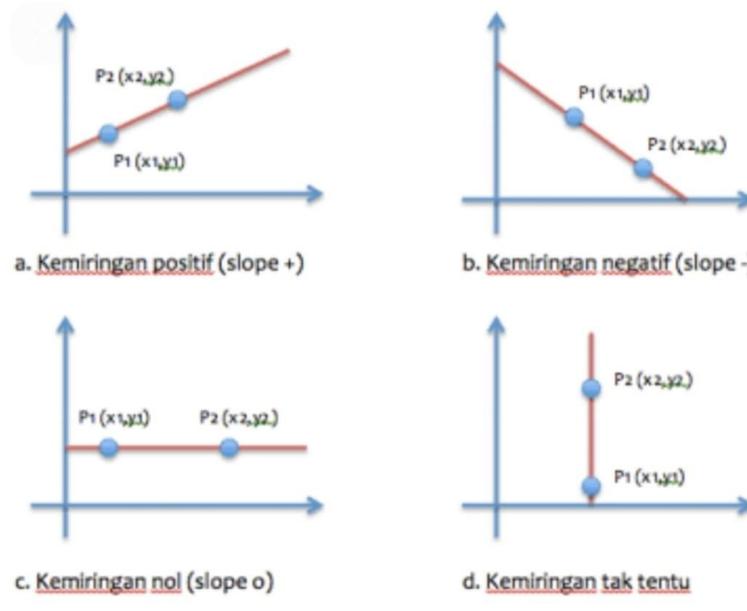
### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Kemiringan dan Titik Potong Sumbu**

Sesuai dengan namanya fungsi linier jika digambarkan pada koordinat cartesius akan berbentuk garis lurus (linier). Kemiringan pada setiap titik yang terletak pada garis lurus tersebut adalah sama. Hal ini ditunjukkan oleh koefisien  $b$  pada persamaan  $y = a + bx$ . Koefisien ini untuk mengukur perubahan nilai variabel terikat  $y$  sebagai akibat dari perubahan variabel bebas  $x$  sebesar satu unit. Sedangkan  $a$  adalah penggal garis pada sumbu vertikal (sumbu  $y$ ). Penggal  $a$  mencerminkan nilai  $y$  pada kedudukan  $x = 0$ . Kemiringan (slope) dari fungsi linier adalah sama dengan perubahan variabel terikat  $x$  dibagi dengan perubahan dalam variabel bebas  $y$ . Kemiringan juga disebut gradien yang dilambangkan dengan huruf  $m$ . jadi :

$$\text{Kemiringan} = m = \frac{\Delta X}{\Delta Y} \text{ atau } \frac{X_2 - X_1}{Y_2 - Y_1}$$

Sebagai contoh,  $y = 15 - 2x$ , kemiringannya adalah  $-2$ . Ini berarti bahwa untuk setiap kenaikan satu unit variabel  $x$  akan menurunkan 2 unit variabel  $y$ .



Gambar 1

Kemiringan positif, terjadi jika hubungan antara harga dengan jumlah barang yang ditawarkan berbanding lurus. Kemiringan negatif, terjadi jika hubungan antara harga dengan permintaan berbanding terbalik.

### Bentuk Umum Fungsi Linear

$$y = a_0 + a_1x$$

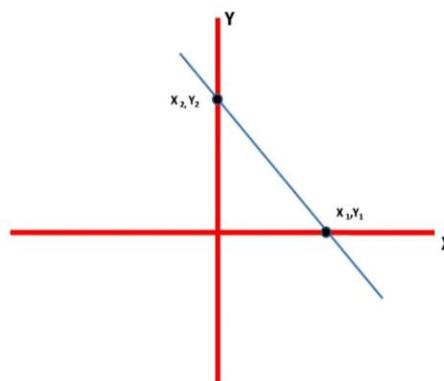
Di mana  $a_1$ , tidak sama dengan nol.

Bentuk ini disebut sebagai bentuk kemiringan-titik potong (*slope-intercept*). Bentuk seperti ini bila dilihat dari letak kedua variabel  $X$  dan  $Y$ , maka bentuk ini dapat disebut sebagai eksplisit. Karena variabel bebas  $X$  dan variabel terikat  $Y$  saling terpisah oleh tanda sama dengan ( $=$ )

### Menentukan Persamaan Garis

Metode dua titik, persamaan yang memiliki dua titik misalkan  $(x_1, y_1)$  dan  $(x_2, y_2)$  memiliki

$$\text{rumus : } \frac{y - y_1}{y_2 - y_1} = \frac{x - x_1}{x_2 - x_1}$$



Gambar 2

Carilah persamaan garis yang melalui titik (3, 2) dan (4,6)

Penyelesaian :

$$X_1 = 3, X_2 = 4, Y_1 = 2, \text{ dan } Y_2 = 6$$

$$\frac{Y - Y_1}{X - X_1} = \frac{Y_2 - Y_1}{X_2 - X_1}$$

$$\frac{Y - 2}{X - 3} = \frac{6 - 2}{4 - 3}$$

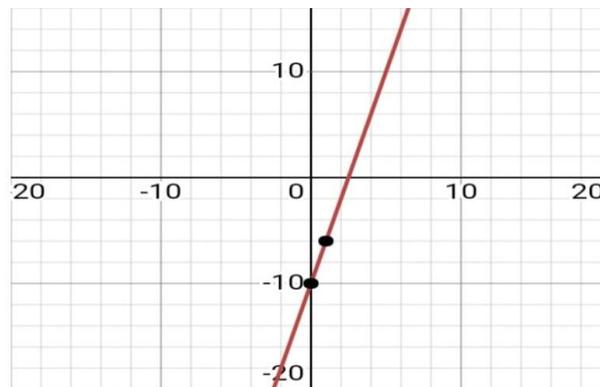
$$\frac{Y - 2}{X - 3} = \frac{4}{1}$$

$$Y - 2 = 4(X - 3)$$

$$Y - 2 = 4X - 12$$

$$Y = 4X - 10$$

$$Y = 4X - 10$$



Gambar 3

### Metode Satu Titik dan Satu Kemiringan

$$Y - Y_1 = m (X - X_1)$$

Contoh

Carilah persamaan garis yang melalui titik (6, 4) dan kemiringannya  $-2/3$

Penyelesaian :

Diketahui  $(X_1, Y_1) = (6, 4)$  dan  $m = -2/3$

$$Y - Y_1 = m (X - X_1)$$

$$Y - 4 = -2/3 (X - 6)$$

$$Y = -2/3X + 4 + 4$$

$$Y = -2/3X + 8$$

Persamaan garis  $Y = -2/3X + 8$ .

### Penggal dan Lereng Garis Lurus

Fungsi linear atau fungsi berderajat satu ialah fungsi yang pangkat tertinggi dari variabelnya adalah pangkat satu. Sesuai dengan namanya, setiap persamaan linear apabila digambarkan akan menghasilkan sebuah garis, tegasnya garis lurus. Bentuk umum persamaan linear adalah  $y = a + bx$ , dimana  $a$  adalah penggal garisnya pada sumbu vertical  $-y$ , sedangkan  $b$  adalah koefisien arah atau lereng garis yang bersangkutan. penggal  $a$  mencerminkan nilai  $y$  pada kedudukan  $x = 0$ . Adapun lereng  $b$  mencerminkan besarnya

tambahan nilai  $y$  untuk setiap tambahan satu unit  $x$ , juga mencerminkan tangent dari sudut yang dibentuk oleh garis  $-y$  dan sumbu  $-x$ .

a: penggal garis  $y = a + bx$ , yakni nilai  $y$  pada  $x = 0$

b: lereng garis, yakni

pada  $x = 0$ ,

pada  $x = 1$ ,

pada  $x = 2$ ,

lereng fungsi linear selalu konstan

Dalam kasus- kasus tertentu, garis dari sebuah persamaan linear dapat berupa garis horizontal sejajar sumbu-  $x$  atau garis vertical sejajar sumbu -  $y$ . Hal ini terjadi apabila lereng garisnya sama dengan nol, sehingga ruas kanan persamaan hanya tinggal sebuah konstanta yang melambangkan penggal garis tersebut.

$y = a$  berupa garis lurus sejajar sumbu horizontal  $x$ , besar kecilnya nilai  $x$  tidak mempengaruhi nilai  $y$

$x = c$  berupa garis lurus sejajar sumbu vertical  $y$ , besar kecilnya nilai  $y$  tidak mempengaruhi nilai  $x$

### **Pembentukan Persamaan Linear**

Pada prinsipnya persamaan linear bisa dibentuk berdasarkan dua unsur. Unsur tersebut dapat berupa penggal garisnya, lereng garisnya, atau koordinat titik- titik yang memenuhi persamaannya. Empat macam cara yang dapat ditempuh untuk membentuk sebuah persamaan linear

1. Cara dwi- koordinat
2. Cara koordinat-lereng
3. Cara penggal-lereng
4. Cara dwi-penggal

#### **Cara Dwi – Koordinat**

Apabila diketahui dua buah titik A dan B dengan koordinat masing- masing  $(x_1, y_1)$  dan  $(x_2, y_2)$ , maka rumus persamaan linearnya adalah:  $y - y_1 = \frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1} (x - x_1)$

$$y - y_1 = \frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1} (x - x_1)$$

#### **Cara Koordinat – lereng**

Apabila diketahui sebuah titik A dengan koordinat  $(x_1, y_1)$  dan lereng garisnya adalah  $b$ , maka rumus persamaan linearnya adalah:

$$y - y_1 = b (x - x_1)$$

#### **Cara Penggal Lereng**

Sebuah persamaan linear dapat pula dibentuk apabila diketahui penggalnya pada salah satu sumbu dan lereng garis yang memenuhi persamaan tersebut.

$$y = a + bx \quad (a = \text{penggal}, b = \text{lereng})$$

### Cara Dwi Penggal

Sebuah persamaan linear dapat dibentuk apabila diketahui penggal garis tersebut pada masing-masing sumbu, penggal pada sumbu vertical (ketika  $x = 0$ ) penggal pada sumbu horizontal (ketika  $y=0$ ). Apabila  $a$  dan  $c$  masing-masing adalah penggal pada sumbu-sumbu vertical dan horizontal dari sebuah garis lurus, maka persamaan garisnya adalah :

$$y = a - \frac{a}{c} x$$

$a$  = penggal vertical

$b$  = penggal horizontal

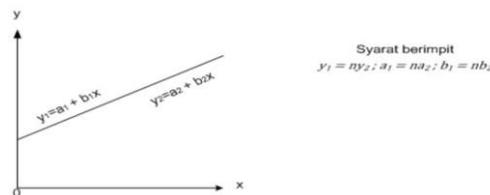
Lereng sebuah garis lurus tak lain adalah hasil bagi selisih antara dua ordinat ( $y_2 - y_1$ ) terhadap selisih antara dua absis ( $x_2 - x_1$ ). Menurut cara dwi koordinat, rumus persamaan linear adalah :  $\frac{y-y_1}{y_2-y_1} = \frac{x-x_1}{x_2-x_1}$

### Hubungan Dua Garis Lurus

Dalam sistem sepasang sumbu silang, dua buah garis lurus mempunyai empat macam kemungkinan bentuk hubungan yang :

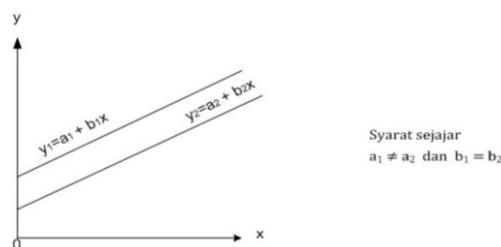
- 1. Berimpit,
- 2. Sejajar,
- 3. Berpotongan
- 4. Tegak lurus

Berimpit : dua buah garis akan saling berimpit apabila persamaan garis yang satu merupakan kelipatan dari persamaan garis yang lain. Artinya persamaan garis  $y_1 = a_1 + b_1x$  akan berimpit dengan persamaan garis  $y_2 = a_2 + b_2x$  apabila  $y_1 = ny_2$ ;  $a_1 = na_2$ ;  $b_1 = nb_2$



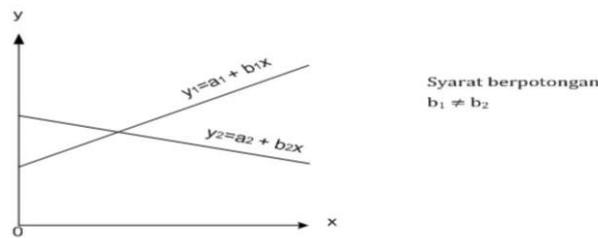
Gambar 4

Sejajar : dua buah garis akan saling sejajar apabila lereng garis yang satu sama dengan lereng garis yang lain. Artinya persamaan garis  $y_1 = a_1 + b_1x$  akan sejajar dengan persamaan garis  $y_2 = a_2 + b_2x$  apabila  $a_1 \neq a_2$  dan  $b_1 = b_2$



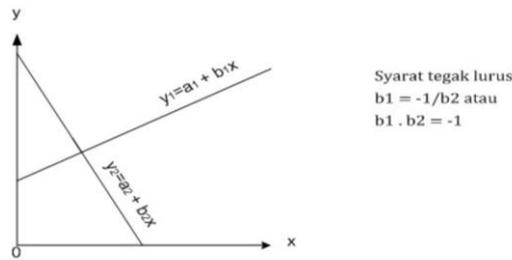
Gambar 5

Berpotongan : dua buah garis akan saling berpotongan apabila lereng garis yang satu tidak sama dengan lereng garis yang lain. Artinya persamaan persamaan garis  $y_1 = a_1 + b_1x$  akan berimpit dengan persamaan garis  $y_2 = a_2 + b_2x$  apabila  $b_1 \neq b_2$



Gambar 6

Tegak Lurus : dua buah garis akan saling tegak lurus apabila lereng garis yang satu kebalikan dari lereng garis yang lain dengan tanda yang berlawanan. Artinya persamaan garis  $y_1 = a_1 + b_1x$  akan tegak lurus dengan persamaan garis  $y_2 = a_2 + b_2x$  apabila  $b_1 = -1/b_2$



Gambar 7

### Pencarian Akar – Akar Persamaan Linear

Pencarian besarnya harga bilangan- bilangan akar dari beberapa persamaan linear, dengan kata lain penyelesaian persamaan- persamaan linear secara serempak (simultaneously), dapat dilakukan melalui tiga macam cara :

- ü cara substitusi
- ü cara eliminasi
- ü cara determinan

#### Cara Substitusi

Dua persamaan dengan dua bilangan anu dapat diselesaikan dengan cara menyelesaikan terlebih dahulu sebuah persamaan untuk salah satu bilangan anu, kemudian mensubstitusikannya ke dalam persamaan yang lain.

Contoh : Carilah nilai variable- variable x dan y dari dua persamaan berikut:

$$2x + 3y = 21 \text{ dan } x + 4y = 23$$

untuk variabel x, diperoleh  $x = 23 - 4y$

$$2x + 3y = 21$$

$$2(23 - 4y) + 3y = 21$$

$$46 - 8y + 3y = 21$$

$$46 - 5y = 21, 25 = 5y, y = 5$$

### Cara Eliminasi

Dua persamaan dengan dua bilangan anu dapat diselesaikan dengan cara menghilangkan untuk sementara (mengeliminasi) salah satu dari bilangan anu yang ada.

$$\begin{array}{l}
 \text{Eliminasi } x \\
 \begin{array}{r|l}
 -2x - 3y = -10 & \times 2 \\
 -4x + y = -6 & \times 1
 \end{array}
 \quad \begin{array}{r}
 -4x - 6y = -20 \\
 -4x + y = -6 \\
 \hline
 -7y = -14 \\
 y = 2
 \end{array} \\
 \\
 \text{Eliminasi } y \\
 \begin{array}{r|l}
 -2x - 3y = -10 & \times 1 \\
 -4x + y = -6 & \times 3
 \end{array}
 \quad \begin{array}{r}
 -2x - 3y = -10 \\
 -12x + 3y = -18 \\
 \hline
 -24x = -28 \\
 x = 2
 \end{array}
 \end{array}$$

Gambar 8

### Cara Determinan

Cara determinan bisa digunakan untuk menyelesaikan persamaan yang jumlahnya banyak. Determinan secara umum dilambangkan dengan notasi

$$\begin{cases}
 a_1x + b_1y + c_1z = d_1 \\
 a_2x + b_2y + c_2z = d_2 \\
 a_3x + b_3y + c_3z = d_3
 \end{cases}$$

$$x = \frac{\begin{vmatrix} d_1 & b_1 & c_1 & d_1 & b_1 \\ d_2 & b_2 & c_2 & d_2 & b_2 \\ d_3 & b_3 & c_3 & d_3 & b_3 \\ a_1 & b_1 & c_1 & a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 & c_2 & a_2 & b_2 \\ a_3 & b_3 & c_3 & a_3 & b_3 \end{vmatrix}}{\begin{vmatrix} a_1 & b_1 & c_1 & a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 & c_2 & a_2 & b_2 \\ a_3 & b_3 & c_3 & a_3 & b_3 \end{vmatrix}}$$

$$y = \frac{\begin{vmatrix} d_1 & b_1 & c_1 & d_1 & b_1 \\ d_2 & b_2 & c_2 & d_2 & b_2 \\ d_3 & b_3 & c_3 & d_3 & b_3 \\ a_1 & b_1 & c_1 & a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 & c_2 & a_2 & b_2 \\ a_3 & b_3 & c_3 & a_3 & b_3 \end{vmatrix}}{\begin{vmatrix} a_1 & b_1 & c_1 & a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 & c_2 & a_2 & b_2 \\ a_3 & b_3 & c_3 & a_3 & b_3 \end{vmatrix}}$$

$$z = \frac{\begin{vmatrix} d_1 & b_1 & c_1 & d_1 & b_1 \\ d_2 & b_2 & c_2 & d_2 & b_2 \\ d_3 & b_3 & c_3 & d_3 & b_3 \\ a_1 & b_1 & c_1 & a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 & c_2 & a_2 & b_2 \\ a_3 & b_3 & c_3 & a_3 & b_3 \end{vmatrix}}{\begin{vmatrix} a_1 & b_1 & c_1 & a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 & c_2 & a_2 & b_2 \\ a_3 & b_3 & c_3 & a_3 & b_3 \end{vmatrix}}$$

Dikali & ditambahkan  
 Dikali & dikurangkan

Gambar 9

### SIMPULAN

1. Kemiringan (slope) dari fungsi linier adalah sama dengan perubahan variabel terikat x dibagi dengan perubahan dalam variabel bebas y. Kemiringan juga disebut gradien yang dilambangkan dengan huruf m.
2. Bentuk umum fungsi linear adalah  $Y = a_0 + a_1x$  di mana  $a_1$  tidak sama dengan nol. Bentuk ini disebut sebagai bentuk kemiringan-titik potong (*slope-intercept*).
3. Ada dua cara menentukan persamaan garis. Diantaranya adalah Metode Dua Titik dan Metode Satu Titik dan Satu Kemiringan.

### REFERENSI

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI EKSPONENSIAL. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7.

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Dewi, P. S. (2018a). Efektivitas pendekatan open ended ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematis. *Prisma*, 7(1), 11–19.
- Dewi, P. S. (2018b). Efektivitas PMR ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisimatematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 355–365.
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP SEJARAH MATEMATIKA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 9(2), 116–126.
- Fatimah, C., Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 1–6.
- Mandasari, B., Suprayogi, M., Maskar, S., Mat, M. P., Mahfud, I., & Oktaviani, L. (n.d.). *FAKULTAS SASTRA DAN ILMU PENDIDIKAN*.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Maskar, S., & Anderha, R. R. (2019). Pembelajaran transformasi geometri dengan pendekatan motif kain tapis lampung. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 40–47.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899.

- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MA DARUR RIDHO AL-IRSYAD AL ISLAMIYYAH PADA PEMBELAJARAN DARING MELALUI MOODLE. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 1–10.
- Maskar, S., Dewi, P. S., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *PRISMA*, 9(2), 154–166.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110–121.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 56–65.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2021). PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA MEDIA POWERPOINT DALAM GOOGLE CLASSROOM. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18–25.
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11–14.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24–30.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 703–712.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(2), 137–140.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2021). Students' Attitudes towards the Use of Animated Video in Blended Learning. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 171–181.

- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahit. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4, 330–334.
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Afriska, Y. (2020). Design of English Learning Application for Children Early Childhood. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 661–665.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Sugama Maskar, V. H. S. (n.d.). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*.
- Ulfa, M. (2019). Strategi Pre-View, Question, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 48–55.
- Ulfa, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (TAPPS) dengan Pendekatan Saintifik ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 345–353.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Utami, Y. P., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Matematika pada Perkuliahan Daring Filsafat dan Sejarah Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 82–89.
- Very, V. H. S., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1).
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019a). Development Of Mathematics Teaching Material Based On Lampungese Ethnomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019b). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungese Etnomatematics. *Development of Material Based on Lampungese Etnomatematics*, 9(9), 2.