

E-LKDP

KUBUS DAN BALOK



Nama Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



Untuk SMP/MTS
Kelas VIII

BY SALSA NUR ASMA NADILA



Kata Pengantar

Puji Syukur marilah kita haturkan atas kehadiran Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan E-LKPD materi kubus dan balok pada kelas VIII SMP/ MTs. Berkat dukungan moral, partisipasi dan materi yang diberikan dalam penyusunan bahan ajar ini, maka saya ucapkan terima kasih.

Bahan ajar ini memiliki cakupan materi kubus dan balok kelas VIII pada Kurikulum Merdeka dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual atau Contextstual Teaching and Learning (CTL). E-LKPD ini disusun untuk mengarahkan peserta didik agar memahami matematika. Peserta didik sebagai subjek pembelajaran diarahkan untuk dapat belajar mandiri, baik secara individual maupun kelompok. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berkomunikasi dan mengekspresikan diri secara tulis maupun lisan. Oleh karena itu, dalam E-LKPD ini terdapat berbagai macam latihan yang mendukung keterampilan tersebut.

Dengan demikian, penguasaan konsep oleh peserta didik berjalan secara bertahap, dari konsep yang mudah hingga konsep yang sulit. Setiap kompetensi dasar diberikan secara terpadu dengan kompetensi lain yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saya berharap E-LKPD ini dapat membantu serta melengkapi pembelajaran matematika. Saya juga menyadari bahwa penulisan E-LKPD ini tidak luput dari kekurangan. Maka, saya sangat mengharapkan krtitik dan saran demi perbaikan dan penyempurnaan E-LKPD ini.

Palembang, Desember 2024
Penulis

Salsa Nur Asma Nadila



Daftar Isi

Kata Pengantar

**Pentunjuk
Penggunaan**

Peta Konsep

Kubus Dan Balok

Daftar Pustaka

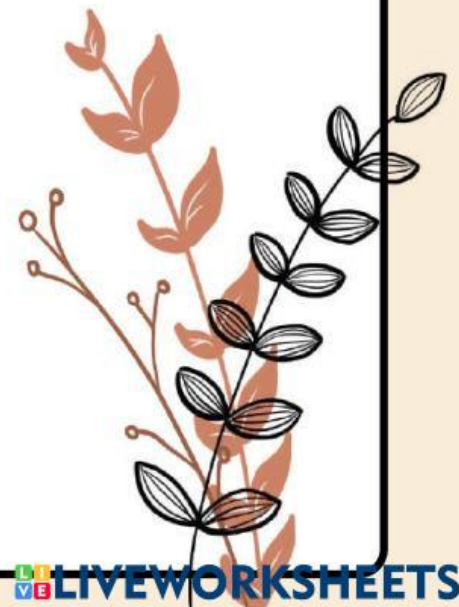
Daftar Isi

**CP dan Tujuan
pembelajaran**

Informasi

Latihan Soal

Biodata





Petunjuk Penggunaan



1. Bacalah doa sebelum mengerjakan E-LKPD

2. Bacalah dan pahami setiap aktivitas yang disajikan dalam E-LKPD.

3. Tanyakan pada guru apabila terdapat kesulitan atau kurang jelas

4. Kerjakanlah E-LKPD ini dengan teliti





CP, TP, dan Tujuan

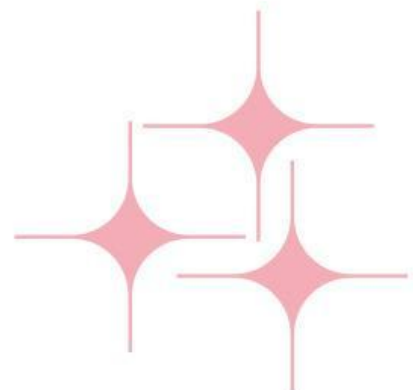


CP

Di akhir fase D Peserta didik dapat menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang (kubus dan balok) untuk menyelesaikan masalah yang terkait, menjelaskan pengaruh perubahan secara proporsional dari bangun datar dan bangun ruang terhadap ukuran panjang, luas, dan/atau volume.

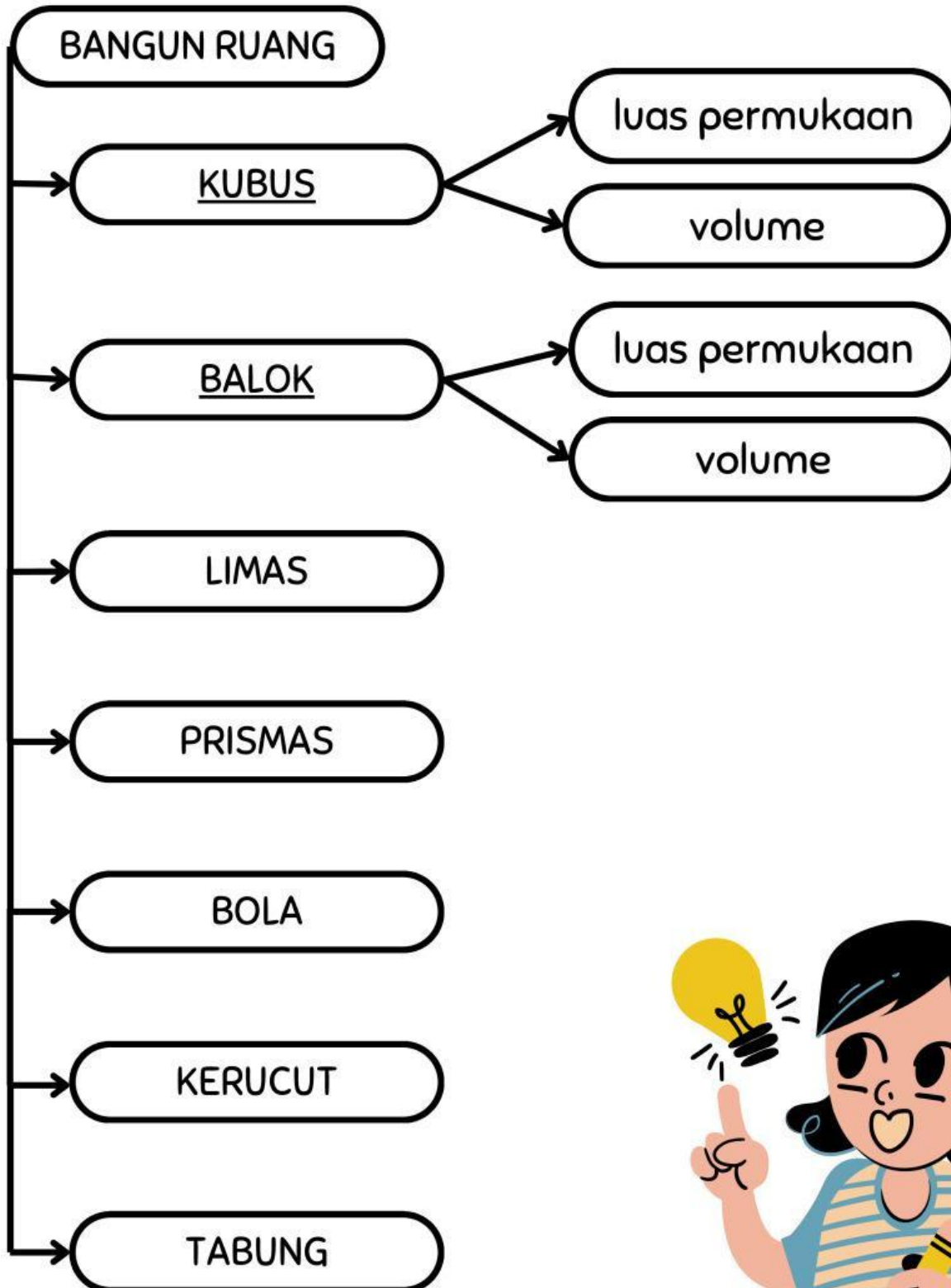
Tujuan

- Peserta didik dapat menentukan luas permukaan kerucut
- Peserta didik dapat menentukan volume kerucut





Peta Konsep



Informasi

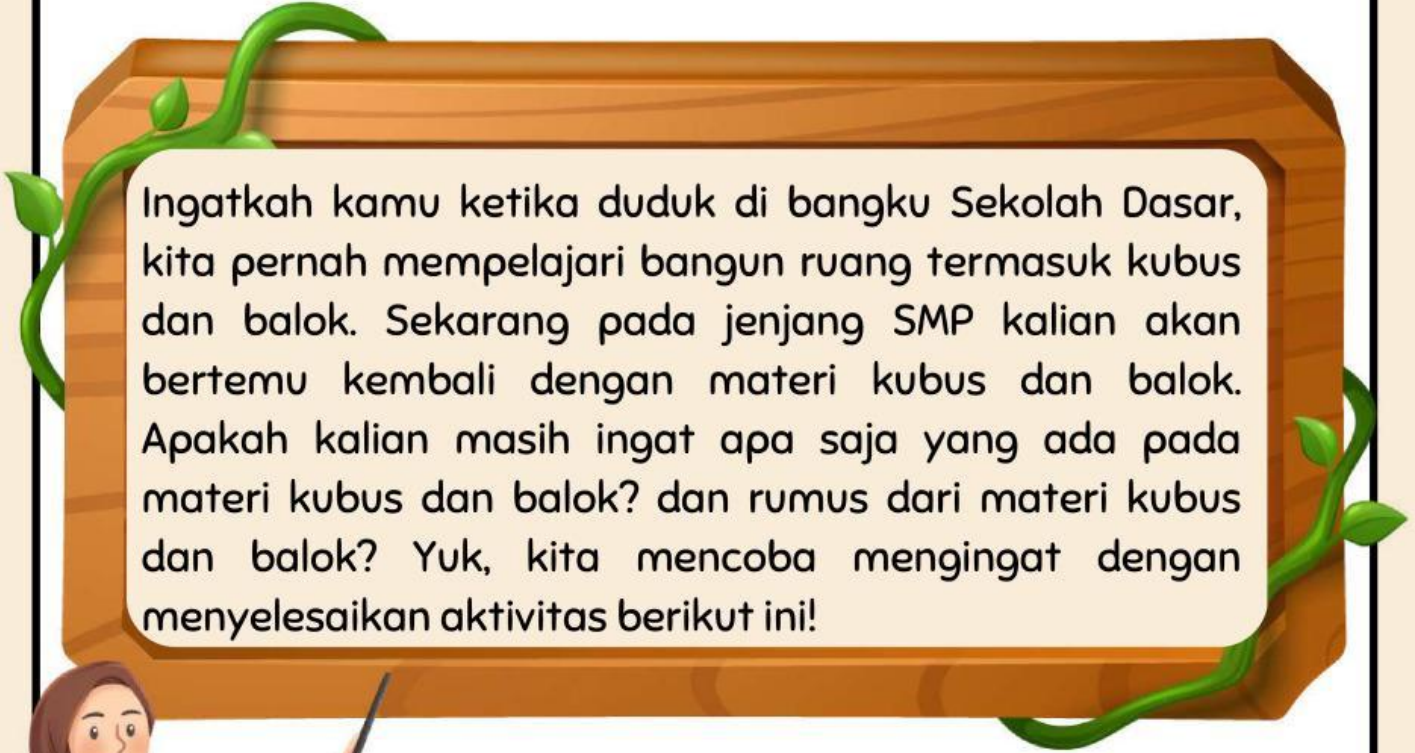


Tahukah kamu?

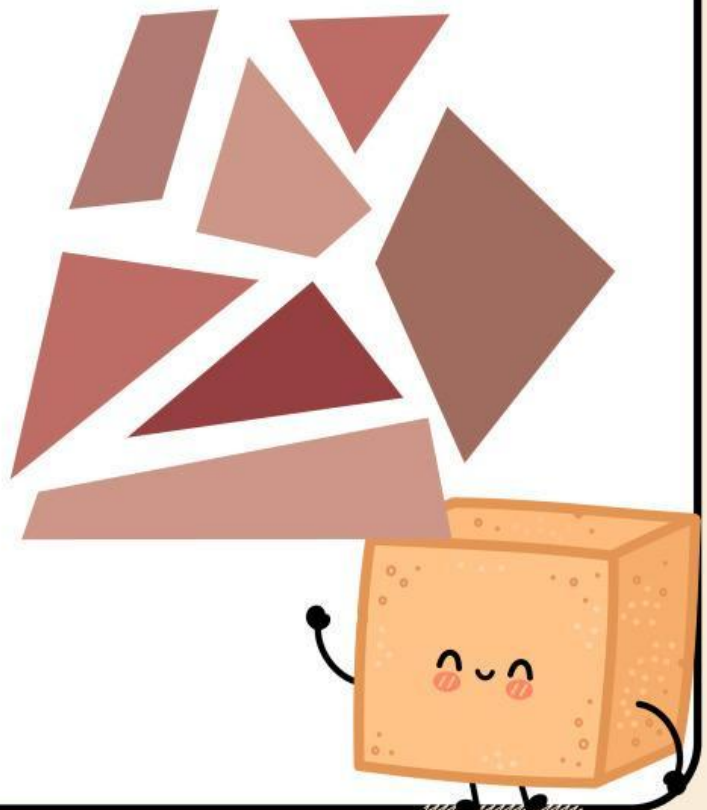
Pernahkah kalian bermain permainan engklek? Permainan engklek adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak di mana mereka harus melompati satu kotak ke kotak lain dalam bahasa Palembang permainan engklek disebut dengan permainan cengkleng. Permainan engklek masuk ke Nusantara kemungkinan besar dibawa melalui pengaruh perdagangan atau penjajahan oleh bangsa-bangsa Eropa (seperti Portugis atau Belanda) pada abad ke-16 hingga ke-18. Permainan ini memiliki unsur jaring-jaring kubus dan balok. Penerapan materi kubus dan balok dalam konteks permainan engklek menjadikan pembelajaran tersebut lebih mudah dipahami karena berkaitan dengan budaya melayu. Ayo kita mengingat tentang kubus dan balok dengan membaca dan memahami aktivitas berikut.



Ayo Mengingat

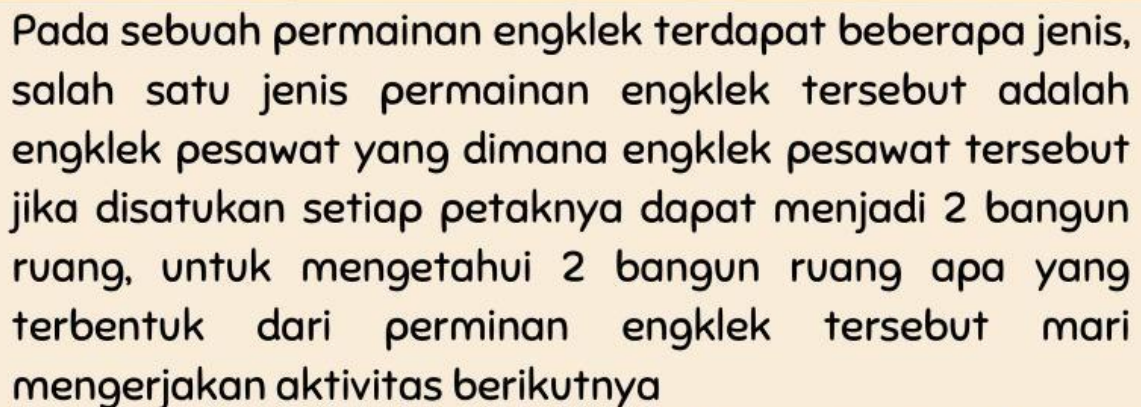



Ingatkah kamu ketika duduk di bangku Sekolah Dasar, kita pernah mempelajari bangun ruang termasuk kubus dan balok. Sekarang pada jenjang SMP kalian akan bertemu kembali dengan materi kubus dan balok. Apakah kalian masih ingat apa saja yang ada pada materi kubus dan balok? dan rumus dari materi kubus dan balok? Yuk, kita mencoba mengingat dengan menyelesaikan aktivitas berikut ini!





Ayo Mengamati



Pada sebuah permainan engklek terdapat beberapa jenis, salah satu jenis permainan engklek tersebut adalah engklek pesawat yang dimana engklek pesawat tersebut jika disatukan setiap petaknya dapat menjadi 2 bangun ruang, untuk mengetahui 2 bangun ruang apa yang terbentuk dari permainan engklek tersebut mari mengerjakan aktivitas berikutnya

