

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Nama Kelompok :
Anggota Kelompok :

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat kekongruenan dan kesebangunan pada segitiga dan segiempat, dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model *Challenge Based Learning* bernuansa Legenda Rawa Pening berbantuan 3D-Storybook terintegrasi *Augmented Reality*, peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan kontekstual berkaitan dengan kesebangunan dengan tepat.

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Baca dan pahami LKPD berikut dengan saksama!
2. Ikuti setiap langkah-langkah kegiatan yang ada!
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu, mengenai permasalahan yang disajikan dalam *methoria* dan tuliskan hasil diskusi pada tempat yang disediakan!
4. Jika masih terdapt masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan diskusi kelompok, tanyakanlah kepada guru!

Guiding Question

Banyak sekali bangun yang terdapat pada kawasan Rawa Pening. Bangun-bangun tersebut memiliki banyak bentuk yang berbeda-beda mulai dari segiempat maupun segitiga. Bangun-bangun itu bisa dilihat dari tambak, warung-warung dipinggir rawa, bentuk atap dari bangunan maupun bangun-bangun yang lainnya.

Dari penjelasan materi yang terdapat pada *Guiding Resource*, siswa dapat menjawab pertanyaan dibawah ini

1. Bagaimanakah syarat dua bangun dapat dikatakan sebangun?
2. Bagaimanakah cara menentukan dua bangun yang sebangun?



Guiding Activities

Setelah mempelajari konsep kesebangunan dan melihat visual dari 3D-*pop up* yang ada, kini saatnya kalian mengasah kemampuan literasi numerasi! Tinjau dan cermatilah bacaan dibawah ini untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan!

Apa yang kamu dapatkan dari identifikasi yang kamu lakukan?

